THẾ GIỚI game
GAME & GIẢI TRÍ
PC WORLD VIETNAM
THẾ GIỚI VI TÍNH
SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH 01.2012 | 98

Sớ táo
GAME

The Elder Scrolls V
SKYRIM
Truyền Thuyết Rồng

Trò chuyện với
"NHÀ PHÁT HÀNH RỒNG"

GAMES & RỒNG

Drakon
TRÒ CHƠI CỦA RỒNG

Tặng poster lịch 2012 | Đố vui may mắn (trang 88)

ISSN: 1859 - 1833
Giá: 20.000 đ

Chúc mừng năm mới!

Cung chúc tân Xuân Nhâm Thìn!

Thế Giới Game tháng 1/2012 là một ấn phẩm Xuân theo cả Dương Lịch và Âm Lịch. Vì vậy, xuyên suốt nội dung là hình ảnh Rồng – con giáp năm Nhâm Thìn cùng những thông tin mang không khí Tết: Sớ táo Game, điểm xuyết đôi nét văn hóa Tây phương, tử vi vui cung hoàng đạo.

Rồng rất gần gũi với bạn đọc Thế Giới Game vì lượng game, phim, truyện có nhân vật rồng khá nhiều. Và cũng có lẽ vì rồng là một thần vật trong nhiều nền văn hóa mà các tựa game về rồng thường đều là "bom tấn", dành được nhiều giải cao của ngành game.

Rồng là thần vật phi thường biết hô mưa gọi gió, giỏi bay, thích nước, rành phép thuật. 2012 và Nhâm Thìn cũng hứa hẹn là một năm chuyển mình của Internet (bao gồm game và mạng xã hội) tại Việt Nam.

Sang năm mới, Thế Giới Game chúc ngành game "phong điều vũ thuận" (mưa thuận gió hòa), người yên vật thịnh, vạn sự như ý. Riêng các game thủ và bạn đọc, Thế Giới Game chúc bạn "sinh Long hoạt Hổ" (mạnh như rồng, như hổ), sinh khí dồi dào, để học hành và làm việc thật tốt. Hãy nhớ chơi game điều độ để giữ gìn sức khỏe và cảm nhận được nhiều niềm vui.

Đây là kỳ đầu tiên Thế Giới Game bắt đầu tăng giá lên 20.000đ/quyển sau một thời gian dài phát triển từ cuối 2003 đến nay. Thế Giới Game đã và đang nỗ lực song hành cùng bạn đọc và tự nhận thấy cần phải làm mới mình để đáp lại sự tin yêu của bạn đọc. Do vậy, những nét mới về nội dung và trình bày đang được Ban biên tập phát thảo và kỳ Thế Giới Game với nhiều cải tiến dự kiến sẽ ra mắt bạn đọc sau Tết Nhâm Thìn, vào tháng 2/2012.

Ước vọng của chúng tôi là mang lại trải nghiệm thông tin game toàn diện, nhanh, đúng và đầy đủ từ website trực tuyến, di động đến tạp chí in.

Chúng tôi mong bạn đọc sẽ cùng đóng góp để cùng làm mới Thế Giới Game, sân chơi chung của những người yêu game và giải trí! Mọi thông tin đóng góp vui lòng gửi về:

THẾ GIỚI GAME
TẠP CHÍ THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VN
Tòa nhà Thế Giới Vi Tính, số 19, Võ Văn Tần, P.6, Q.3, TP.HCM
ĐT: (84.8) 39304324 - Fax: (84.8) 39304338
Email: game@pcworld.com.vn

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ TP. HỒ CHÍ MINH
THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM

TỔNG BIÊN TẬP
Lê Trung Việt
vietlt@pcworld.com.vn

PHÓ TỔNG BIÊN TẬP
Văn Thị Bích Ty
tyvtb@pcworld.com.vn

Thế Giới game
GAME & GIẢI TRÍ
Xuất bản hàng tháng

BAN THƯ KÝ
Tưởng Phi Quân
quantp@pcworld.com.vn
Trần Nhật Bình
binhtn@pcworld.com.vn
Nguyễn Văn Hưng
hungnv@pcworld.com.vn
Nguyễn Như Dũng
dungnn@pcworld.com.vn

QUẢNG CÁO
Nguyễn Đình Nhật Vy
vyndn@pcworld.com.vn
Chu Nguyệt Anh
anhcn@pcworld.com.vn

PHÁT HÀNH
Trương Quỳnh Dao
phathanh@pcworld.com.vn
Lê Thị Kim Chi
phathanh.hn@pcworld.com.vn

SẢN XUẤT
Phạm Thế Vinh
vinhpt@pcworld.com.vn

MỸ THUẬT
Võ Duy An
anvd@pcworld.com.vn

THÔNG TIN, BÀI VIẾT
game@pcworld.com.vn

THỬ NGHIỆM SẢN PHẨM
Lê Nguyễn Tố Như
testlab@pcworld.com.vn

TÒA SOẠN
19 Võ Văn Tần,
P.6, Q.3, TP. Hồ Chí Minh.
ĐT: (84.8) 3930 4324 - Fax: (84.8) 3930 4338
E-mail: *thegioivitinh@pcworld.com.vn*
Website: *www.pcworld.com.vn*
www.thegioigame.vn

PHÒNG LIÊN LẠC HÀ NỘI
Tầng 4, tòa nhà Hà Thành Plaza, 102 Thái Thịnh,
Q. Đống Đa, Hà Nội
ĐT: (84.4) 7300 9988 - Fax: (84.4) 3512 1822
E-mail: *thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn*
Đại diện: Phạm Tiến Quang
quangpt@pcworld.com.vn

THẾ GIỚI game

GAME & GIẢI TRÍ

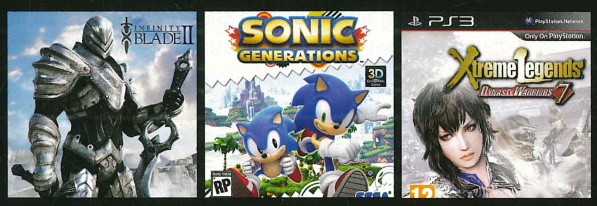
THÁNG 01.2012 - SỐ 98

RỒNG GẶP MÂY

45 The Elder Scrolls V: Skyrim - Truyền Thuyết Rồng
48 Game "Nóng hổi mới ra lò"
52 The Lord of the Rings War in the North - Chúa Nhẫn - Chiến tranh phương Bắc
54 Call of Duty: Modern Warfare 3 - Tàn Cuộc Binh Đao
58 Anno 2070 - Văn minh 2070
61 WWE 12 - Võ Đài Rực Lửa
63 The King of Fighters XIII - Vua Quyền Thuật
65 Rayman Origins: Nguồn gốc Rayman
67 Fate/Extra - Giấc mơ Chén Thánh
68 Super Mario 3D Land - Thế giới ba chiều
69 Holy Moly Dragon - Rồng con xuất trận

RỒNG TRONG AO

70 Diablo 3 beta: Truy tìm thiên thạch rơi
72 Game mới tháng tới



RỒNG ĐẾN NHÀ TÔM

4 Tin trong nước
5 Chủ điểm: Game & Rồng
16 G-Star 2011: Vương quốc trực tuyến
18 Những tựa game hay nhất 2011
32 5 khoảnh khắc của năm 2011
33 Truyền thông cho giới trẻ
34 Trò chuyện với "nhà phát hành rồng"

PC WORLD VIETNAM THẾ GIỚI VI TÍNH
Công nghệ máy tính và mạng
Phát hành ngày 15 hàng tháng

PC WORLD VIETNAM THẾ GIỚI VI TÍNH
Giải pháp kinh doanh hiệu quả
Phát hành ngày 1 hàng tháng

Thế Giới game PC WORLD VIETNAM THẾ GIỚI VI TÍNH
Game và giải trí
Phát hành ngày 25 hàng tháng

e++ PC WORLD VIETNAM THẾ GIỚI VI TÍNH
Sản phẩm tiêu dùng công nghệ cao
Phát hành ngày 5 hàng tháng

THẾ GIỚI VI TÍNH Online PC WORLD VIETNAM
Thế Giới Vi Tính Trực Tuyến

Niên Giám CNTT-TT

Giấy phép xuất bản số 37/GP-BVHTT ngày 05-5-2004 - Bộ Văn Hóa Thông Tin. ISSN: 1859-1833. Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN. Chế bản và in tại công ty ITAXA. Khổ 280 x 200 mm. Giá: 20.000 đồng.

RỒNG MÀN BẠC

36 12 Bộ Phim Ấn Tượng Về Rồng

39 Long Môn Phi Giáp

RỒNG NGÂM HỔ THÉT

40 Những diễn viên lồng tiếng trong game nổi tiếng

42 Inon Zur: Người thổi hồn cho loạt game Dragon Age

LƯỠNG LONG TRANH CHÂU

43 Drakon – Trò chơi của Rồng

VẨY RỒNG

75 Tai nghe nhạc số SoundMax AH-311: Hay trong tầm tiền!

76 Đồ nghề của chiến binh mặt trời

ĐỒ LONG

77 Sớ táo game

78 2012: Sẽ ra sao năm sau?

RỒNG BAY PHƯỢNG MÚA

80 Age of Empires: 7 ngày du đấu

82 Nhìn lại WCG 2011

84 Những chú "rồng" của thể thao điện tử

87 Bộ môn FIFA Online 2 tại One Asia Cup 2011: Tuyển Việt Nam quá mạnh!

88 Đố vui may mắn

QUỐC BẢO - THANH HƯƠNG

MINH HẢO - KIM PHỤNG

MÙA CƯỚI VÀ GAME THỦ

Làng game Việt cuối 2011 chứng kiến đám cưới của 2 cặp trai tài gái sắc làng game với phong cách hoàn toàn đối ngược. Nếu như chú rể Minh Hảo và cô dâu Kim Phụng hiện đang làm trong ngành game trực tuyến và đam mê nhập vai (MMORPG) thì cặp Quốc Bảo và Thanh Hương đã quen biết và yêu nhau qua dòng game bắn súng (FPS).

PS VITA ĐÃ XUẤT HIỆN TẠI VIỆT NAM

Chỉ sau vài giờ ra mắt tại Nhật Bản, PS Vita mẫu máy chơi game cầm tay thế hệ mới nhất (bản tiếng Nhật) của Sony đã có mặt tại TP.HCM vào chiều ngày 17/12/2011. Đây là phiên bản tiếng Nhật được phát hành trước. Khách hàng Bắc Mỹ và châu Âu phải chờ đến tháng 2 năm sau mới có bản tiếng Anh.

CHÚC VÔ ĐỊCH BANG HỘI TINH ANH 6 ĐÃ CÓ CHỦ

Sau hơn 2 tháng tranh tài (30/09 – 2/12), giải đấu danh giá nhất trong game Võ Lâm Truyền Kỳ 2 là Bang Hội Tinh Anh lần thứ 6 đã kết thúc.Ở tuyến Siêu cấp, bang hội Tiên Phụng đã chiến thắng bang hội Thần Hổ ở trận chung kết và lên ngôi vô địch. Còn ở tuyến Cao cấp bang hội Thiên Phụng cũng vượt qua bang hội Đại Hổ ở trận đấu cuối cùng.

ZING SPEED CHỌN NGƯỜI TRANH GIẢI CHÂU Á

Sau 3 vòng thi là Khởi Động, Vượt Chướng Ngại Vật, Tăng Tốc, 16 người chơi xuất sắc trong game Zing Speed tham gia vòng Về Đích để tìm kiếm nhà vô địch giải đấu Super Speed Champion 2011 và chọn ra 6 tay đua xuất sắc nhất tham dự vòng chung kết Châu Á trong thời gian sắp tới. Kết quả chung cuộc tay đua Phùng Ngọc Thạch dành chức ngôi vô địch và cùng 5 tay đua xếp thứ hạng kế tiếp sẽ tranh tài với các nước như Thái Lan, Philippin, Singapore và nước chủ nhà Trung Quốc tại giải SSC Châu Á.

GAME VIỆT TIẾP TỤC XUẤT NGOẠI

Webgame nhạc nhảy Jay Online do hãng FGame tự sản xuất, vừa được phát hành trên mạng Yahoo! Asia.Đây là kết quả của thương vụ hợp tác giữa FGame và MatchMove Games (MMG). Đây cũng là sản phẩm game đầu tiên của VN xuất hiện trên Yahoo Asia.

CON ĐƯỜNG TƠ LỤA GIỚI THIỆU PHIÊN BẢN MỚI

Vào ngày 13/12/2011, trò chơi trực tuyến Con Đường Tơ Lụa sẽ chính thức cập nhật phiên bản mới mang tên Đạo tặc khét tiếng vs Bảo tiêu anh hùng. Đây là một trong hai phiên bản lớn nhất của Con Đường Tơ Lụa trong năm 2011.

HIỆP KHÁCH HÀNH CHÍNH THỨC RA MẮT

Webgame nhập vai tiên hiệp của FPT Online phát hành chính thức ra mắt vào ngày 7/12. Hiệp Khách Hành được Việt hóa từ trò chơi Fantasy of Sword của Lekool. Với bốn môn phái thuộc ba giới Nhân, Ma, Tiên, trò chơi cho game thủ hóa thân thành hiệp khách trừ gian diệt bạo, bảo vệ nhân gian trước âm mưu đen tối của ma quỷ.

AUDITION 2 CHÍNH THỨC MỞ CỬA

Sau thời gian khi khép lại giai đoạn thử nghiệm Close Beta vào ngày 29/11/2011, VTC Game đã mở server để phát hành chính thức Audition 2 vào ngày 01/12/2011. Sau khi giai đoạn thử nghiệm kết thúc, tên nhân vật, style, cấp độ và trang phục... của nhân vật sẽ bị reset về ban đầu còn các thông tin cá nhân đã kích hoạt sẽ được giữ nguyên.

NVIDIA GIỚI THIỆU CHIP TEGRA 3

Ngày 10/12/2012, Nvidia đã giới thiệu công nghệ chip di động Tegra 3 (Ka-El) cho các cộng đồng AMTECH, VOZ, CG Express và Thế Giới Game tại TP.HCM. Dự kiến chip này sẽ xuất hiện trong các smartphone và tablet thế hệ mới trong nửa đầu 2012 với chất lượng game "như-console" và hỗ trợ 3D nổi.

GAME & RỒNG

"SÙNG GIỐNG NHƯ HƯƠU, ĐẦU GIỐNG LẠC ĐÀ, MẮT NHƯ THỎ, CỔ NHƯ RẮN, BỤNG NHƯ BỤNG CỌP, VẢY NHƯ CÁ, MÓNG NHƯ CHIM UNG, BÀN TAY NHƯ HỔ, MÌNH NHƯ TRÂU".

VŨ HẢI - YÊN KHÊ

Cách nay hơn 7000 năm thời đại đồ đá mới, con người đã sùng bái hình tượng Rồng. Ngày nay nhân loại vẫn dùng những thành ngữ có chữ Rồng để thể hiện những điều tốt đẹp, mạnh mẽ, hùng kỳ trong cuộc sống.

Trên đây chính là từ ngữ mô tả con rồng theo qui tắc "3 phận, 9 giống" – nghĩa là Rồng gồm 3 bộ phận bằng nhau từ đầu Rồng đến chi trước, chi trước đến lưng, lưng đến đuôi trong khi các bộ phận của Rồng giống với bộ phận của 9 loài vật khác.

Rồng thể hiện nhiều tính "thần", được nhân loại sùng bái xem như đại diện cho thế lực ngự trị thiên nhiên nhất là khi loài người còn mông muội lạ lẫm, chưa giải thích được các hiện tượng thiên nhiên. Rồng "thích nước", "bay giỏi", "biến hóa giỏi", biết phép thuật, báo điềm lành, báo điềm dữ và đôi khi hung hãn, thị uy. Hình ảnh rồng bay thể hiện sự vượt qua nghịch cảnh; còn không gian bay - bầu trời - chính là nơi cư ngụ của tiên, thần.

Mặc dù khó xác định được loài rồng xuất hiện trong thần thoại từ khi nào, nhưng cột mốc xa nhất có thể tìm thấy là 4000 năm trước công nguyên. Rồng được cho là có khả năng thích ứng với mọi điều kiện thời tiết, từ trong nhân của trái đất đến trung tâm của đại dương, chúng còn được tìm thấy trong những hang động, lửa và bất cứ nơi nào tăm tối và nguy hiểm.

Câu chuyện về loài rồng xuất hiện hầu như xuyên suốt lịch sử của loài người, tuy nhiên trong mỗi nền văn hóa khác nhau đều có những chủng loại rồng khác nhau. Ngoài ra còn có nhiều giả thuyết gây tranh cãi nổ ra khi các nhà khoa học tìm thấy những hóa thạch khủng long có mô tả giống loài rồng trong thần thoại. Truyền thuyết về rồng có mặt hầu hết ở mọi nơi trên thế giới ngoại trừ hai cực của trái đất. Có lẽ vì lý do không có ai sống ở nơi này và điều kiện thời tiết quá khắc nghiệt cho những sinh vật thích lửa và nước.

Một trong những chủng loại rồng, hay quái vật biển được người đời nhắc đến và sợ hãi xuất hiện trong thời đại của Christopher Columbus. Trong kỷ nguyên khám phá này, con người còn có suy nghĩ trái đất là một mặt phẳng, và những con rồng thường được người đời truyền tai nhau rằng chúng canh giữ ở nơi tận cùng trái đất, chờ đợi xơi tái những ai dám dong buồm khám phá bí ẩn của đại dương. Các tấm bản đồ thời bấy giờ còn được đánh dấu những lãnh thổ nơi rồng xuất hiện, và tận cùng của bản đồ còn được in dòng chữ "Here be Dragons" (có Rồng).

Rồng Phương Tây

Rồng phương Tây trong truyền thuyết là một biểu tượng của sự xấu xa, độc ác. Rồng phương Tây có thể bay và khè ra lửa. Nhiều truyền thuyết mô tả loài rồng với sự tham lam, canh giữ báu vật, vàng bạc và trang sức quý giá hay cô công chúa đáng thương nào đó. Các câu chuyện cổ tích phương tây thường được nhắc đến trong đó 1 kỵ sĩ đi giải cứu nàng công chúa bằng cách tiêu diệt rồng.

Loài rồng còn xuất hiện trong những câu chuyện thần thoại từ thời thống trị của chúa trời. Câu chuyện về Perseus và con Rồng của Poseidon kể lại rằng xa xưa một 1 mụ hoàng hậu gần như hiến tế đứa con gái của mình cho rồng Poseidon để giữ lấy mạng sống và sắc đẹp của mình.

Rồng còn được sử dụng như một biểu tượng của chiến tranh. Trong thời đại Viking, thuyền chiến được đặt tên là Drakkar (nghĩa là thuyền rồng) được dùng để chuyên chở chiến binh Viking đánh chiếm châu Âu. Thông thường khi nhìn thấy một chiếc thuyền có trạm trỗ hình đầu rồng ngay trước mũi, người ta thường liên tưởng đến điềm báo dữ, chết chóc.

Cha của vua Arthur, Uther Pendragon, nhận tước phong Pendragon từ người anh lớn của mình, khi ông ta nhìn thấy 1 sao chổi mang hình dáng một con rồng. Pendragon còn có nghĩa là Tướng Rồng, tương xứng với chức danh của Ulther là Tướng trong quân đội.

Tiamat, một vị thần trong thần thoại Babylon, được mô tả là một nữ hoàng rồng xinh đẹp.

Tuy nhiên một trong những huyền thoại về rồng nổi tiếng nhất ở thế giới phương Tây phải nói đến trường ca Anglo-Saxon, Beowulf. Truyện kể về một kho báu của rồng bị một người đàn ông đánh cắp, sau đó con rồng đã nổi loạn và tấn công vương quốc Geat, nơi Beowulf đang trị vì. Lúc bấy giờ Beowulf mặc dù đã là một ông lão, nhưng vẫn ra trận giết quái vật. Với sự giúp đỡ của người cận thần Wiglaf, con rồng đã bị tiêu diệt, tuy nhiên Beowulf cũng bị trọng thương và qua đời.

Rồng phương Đông

Nếu như rồng phương Tây bị xem như quái vật, mang lại điềm xấu, thì rồng phương Đông tượng trưng cho sự thông thái, quyền lực và may mắn. Rồng phương Đông còn được gọi là Lung (tại Trung Quốc) hay Long (tại Việt Nam), là sinh vật tương phản hoàn toàn với rồng phương Tây. Người Á Đông thường xem rồng như một thánh linh hiển hòa mang sức mạnh phép thuật, và rất được sùng bái.

Rồng Á Đông hay được mô tả có thân dài, bốn chân và không có cánh. Rồng được truyền tụng mang thân xác của loài rắn, cặp sừng của linh dương, móng vuốt của đại bàng, chân của hổ, vẩy của cá chép, và ánh mắt của quỷ dữ. Tổng cộng có 117 chiếc vẩy rồng.

Tại Trung Quốc, loài rồng nắm giữ sức mạnh điều kiển mưa, nước, sông hồ và biển cả. Rồng có thể xua đuổi ma quỷ, bảo vệ bá tánh dân làng, và ban phước lành. Rồng còn là biểu tượng của vua chúa tại nhiều nước Á Đông.

Truyện dân gian kể rằng, mỗi khi mùa màng gặp hạn người đời thường cúng bái Thần Long, cầu mong mưa thuận gió hòa. Năm con rồng còn được cho biểu tượng của một năm phồn thịnh, người nào được sinh ra trong năm rồng sẽ có sức khỏe dồi dào, khỏe mạnh và thông minh.

Tuy không có cánh, nhưng rồng Á Đông thường bay trên trời giữa những đám mây. Hầu hết các bức tranh về Rồng Á Đông đều vẽ chúng đang chơi đùa với một quả cầu lửa. Truyền thuyết cho biết, quả cầu lửa này chính là ngọc rồng mang lại cho chúng sức mạnh và cho phép chúng bay lên thiên cung.

Một trong những câu chuyện về ngọc rồng kể về một cậu bé nghèo khổ, tìm thấy một viên ngọc rồng có phép thuật nhân đôi bất cứ thứ gì mà nó chạm đến. Cậu bé đem về nhà và bỏ vào lu gạo, bỗng nhiên sáng hôm sau lu gạo lại đầy ắp. Câu chuyện được đồn đến tai những kẻ gian, và chúng quyết tâm đánh cướp của cậu bé. Thấy vậy cậu bé liền nuốt ngọc rồng vào bụng và lập tức hóa thân thành Rồng trừng trị kẻ ác.

Cá chép là biểu tượng cho sự kiên trì, bền chí. Trong truyền thuyết thường có câu chuyện cá chép vượt vũ môn hóa thành long, vì thế cá chép được coi như rồng - một con vật linh thiêng cao quý.

Rồng Việt Nam

Rồng là một hình tượng có vị trí đặc biệt trong văn hóa, tín ngưỡng của dân tộc Việt Nam và là biểu tượng linh thiêng, cao quý liên quan đến truyền thuyết "con rồng cháu tiên" của người Việt. Rồng chỉ Trời. Tiên chỉ Đất. Trời Đất giao hòa sinh vạn vật như Rồng Tiên trăm trứng đẻ trăm con, sinh ra nòi giống Việt trí dũng song toàn, siêu việt. Nói dân tộc Việt Nam là con Rồng cháu Tiên, ông cha ta muốn xác nhận tính ưu việt của dân tộc mình. Hình ảnh Rồng luôn tồn tại trong văn hóa dân Việt, nổi bật về mặt nghệ thuật trong thời Lý, Trần, Lê, Trịnh, Nguyễn.

Việt Nam, xứ sở lúa nước mà người dân gọi nơi họ sinh sống là "đất nước", có truyền thống sùng bái Rồng bởi rồng là "thủy vật", gắn liền với các truyền thuyết về Long Vương, sấm chớp, mây, mưa. Hình tượng rồng gợi đến những ngày mưa thuận gió hòa và cả những năm Thìn lụt lội. Hình ảnh "rồng bay lên" - Thăng Long - tượng trưng cho khí thế vươn lên của dân tộc, được đem đặt cho đất đế đô. Nước ta còn có Hạ Long (Rồng hạ) là một trong những thắng cảnh đẹp nhất nước. Vựa lúa của cả nước là đồng bằng sông Cửu Long (chín Rồng).

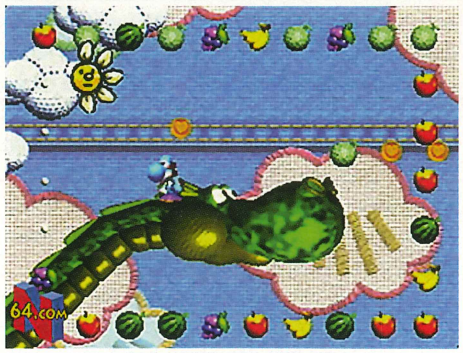
Rồng

trong trò chơi điện tử

Cho đến những năm thập niên 70-80, khi mà kỷ nguyên của video games bắt đầu bùng nổ, thế giới trò chơi đã tràn ngập sắc màu thần thoại huyền bí, và loài rồng là một trong những sinh vật gắn liền với bề dày lịch sử của video games.

Kể từ khi cất tiếng khóc chào đời từ những năm của thập niên 1940, thế giới trò chơi điện tử đã phải chịu nhiều ảnh hưởng của những câu chuyện truyền thuyết hay sự tích anh hùng của nhân loại, về những dũng sĩ diệt rồng. Loài rồng cùng với sức mạnh, sự thông minh và vẻ bề ngoài uy nghiêm của nó dường như đã đánh bại tất cả các đối thủ khác trong thể loại sinh vật chỉ có trong thần thoại. Ngoài ra rồng còn là đề tài rất thu hút người xem cả nam lẫn nữ và trẻ con, có lẽ vì sự huyền bí của chúng mà hầu hết các chặng đường phát triển của điện ảnh, sách vở và video games đều có dấu chân của loài rồng đi qua.

Cùng với sự bùng nổ của thế giới giải trí tương tác (như sách vở và trò chơi điện tử), rồng càng được biết đến nhiều hơn bao giờ hết. Đặc biệt là trong thế giới trò chơi, hình ảnh loài rồng đã xuất hiện đầu tiên từ năm 1979 trong tựa game Adventure cho hệ máy console Atari VCS (2600). Với kĩ thuật 8-bit thời bấy giờ, rồng được thiết kế giống như một con…vịt, trong game người chơi cần phải vượt qua 3 con rồng canh giữ chén thánh và mang chúng trả lại cho toà lâu đài vàng.



Có thể thấy từ một trong những tựa game đầu tiên, loài rồng đã đóng vai trò là quái vật canh giữ, trùm hung tợn. Một trong những trùm rồng nổi tiếng từng xuất hiện trong game Dragon's Lair được sản xuất năm 1983 trên hệ máy thùng. Trò chơi không chỉ là bước ngoặt lớn cho thấy sự hiện diện của loài rồng phổ biến ngày càng nhiều trong video games, mà còn đánh dấu cột mốc quan trọng cho ngành công nghiệp game. Dragon's Lair là trò chơi đầu tiên sử dụng cell-animation (thể loại đồ họa phong cách hoạt hình), và được ứng dụng kỹ thuật laser-disc, mang lại một thế giới rộng lớn và tương tác giống phim hoạt hình Disney.

Cũng trong năm 1983, hệ máy Nintendo (NES) ra đời và đã làm thay đổi hoàn toàn lịch sử của ngành game hiện đại. Tựa game gắn liền với dòng NES phải nhắc đến chính là Super Mario Bros mà hầu hết tuổi thơ game thủ của chúng ta đều từng trải. Trong Super Mario Bros, để cứu công chúa Peach và thống trị vương quốc Nấm bạn phải tiêu diệt trùm rồng-rùa Bowser.

Cũng trong series Super Mario Bros, lần đầu tiên hình ảnh Rồng phương Đông được thể hiện trong các phiên bản tiếp theo của trò chơi: trùm rồng Gobblegut trong Super Mario Galaxy 2, hay hình ảnh Vạn Lý Trường Thành hóa thân thành rồng trong The Adventrues of Super Mario Bros 3.

Mặc dù rồng thường "đóng vai ác" trong thế giới trò chơi, nhưng cũng có một số trường hợp ngoại lệ người chơi thực sự hóa thân thành rồng thánh thiện đi trừ gian diệt ác. Điển hình nhất là tựa game Spyro The Dragon của Insomniac trên hệ máy Sony Playstation ra mắt năm 1998. Gameplay của Spyro chủ yếu giống phong cách Mario, nhưng mang đậm yếu tố hành động và rất nhiều tình tiết vui nhộn.

Nếu như Spyro tiếp cận với video games bằng cách chinh phục game thủ với bề ngoài dễ thương xinh xắn, thì ngược lại có những con rồng quyết định "phá hủy toàn bộ thế giới", như trong tựa game Panzer Dragoon Orta, một kiệt tác trên Xbox của Sega trong năm 2003. Trong game, người chơi điều khiển một con rồng hùng mạnh và hung tợn, tiêu diệt đối thủ bên dưới. Mặc dù nhân vật chính trong game là nữ chiến binh xinh đẹp Orta, tuy nhiên nếu thiếu vắng yếu tố rồng thì chắc chắn game đã không đạt được những

thành công rực rỡ như hôm nay. Ngoài ra, đồ họa của trò chơi cũng thuộc hàng Top ten lúc bấy giờ nhờ công nghệ tích hợp nhân đồ họa tiên tiến của Microsoft.

5 năm sau sự ra đời của Xbox, Xbox 360 tiếp nối thành công của đàn anh và trở thành một trong những cỗ máy chơi game có đồ họa đẹp nhất cho đến thời điểm này. Cũng nhờ sự phát triển của công nghệ, hình tượng rồng trong game ngày càng trở nên sống động, chân thực. Với tài hoa của nghệ sĩ Akira Toriyama, Blue Dragon đã trở thành một trong những tựa game nhập vai phong cách Nhật Bản (J-RPG) hay nhất trên Xbox 360, do tạp chí nổi tiếng Famitsu bình chọn.

Mặc dù câu chuyện của Blue Dragon xoay quanh cậu bé Shu, nhưng nếu không có sự giúp đỡ của Rồng (cái bóng của Shu), thì có lẽ nhân vật chính của chúng ta đã "ngỏm củ tỏi" từ đời nào.

Chiến đấu bên cạnh một trong những sinh vật hùng mạnh nhất trong thần thoại không phải là mong muốn của tất cả game thủ sao? Có lẽ chính vì ý tưởng này mà LAIR, một tựa game độc quyền trên PlayStation 3 đã ra đời. Với LAIR, rồng không chỉ đóng vai trò quan trọng trong hình ảnh nhân vật, mà còn liên quan mật thiết đến cách chơi. Trong game, người chơi điều khiển các chiến binh cưỡi rồng, tham gia vào các cuộc chiến trên không lẫn dưới đất. Với khả năng vừa "bụp" lính bộ dưới đất, vừa chém giết trên không, LAIR thực sự là một trong những trò chơi mang đề tài rồng nổi bật nhất từ trước đến nay.

Đồng hành cùng với sự phát triển về công nghệ giúp hình ảnh trò chơi chân thực hơn, thì cốt truyện cũng đóng vai trò không nhỏ trong cách tiếp cận game. Loài rồng từ những sinh vật cổ xưa trong thần thoại, được nhân cách hóa và thần thánh hóa mang lại cho người chơi những trải nghiệm thú vị hơn về chúng.

Điển hình như trong Dragon Age, loài rồng có nguồn gốc từ những vị thần cổ xưa (Old Gods), tuy nhiên sau khi tạo hình thế giới, những vị thần này lâm vào giấc ngủ sâu. Và sau khi bị Darkspawn tha hóa, một trong những vị thần này đã biến thành Archdemon gây ra thảm họa đầu tiên cho loài người. Dragon Age là một trong những tựa game RPG xuất sắc nhất năm 2009, trò chơi không chỉ đa dạng trong cách chơi mà còn giới thiệu một cốt truyện tuyệt vời. Sự huyền bí của Old Gods và Darkspawn, những mâu thuẫn, đố kỵ trong vương triều dẫn dắt người chơi từ bất ngờ này đến bất ngờ khác trong suốt hành trình khám phá thế giới Dragon Age.

Mới đây nhất, một lần nữa loài sinh vật thần thoại ấy lại tiếp tục "làm mưa làm gió" trong phần mới nhất của dòng game The Elder Scroll: Skyrim. Đang được bầu chọn là một trong những tựa game xuất sắc nhất 2011, Skyrim là một kiệt tác RPG thần thoại mới nhất của Bethesda Softworks. Không chỉ giới thiệu cách chơi rộng lớn, đồ họa cao cấp, Skyrim còn hé lộ 1 vương quốc Rồng huyền bí, nơi mà trước đây khi loài người còn sơ khai, họ tôn thờ loài rồng như thần thánh, và rồng cai trị toàn cõi Skyrim. Sau hơn vài ngàn năm bị đánh bại, trùm rồng Alduin được mệnh danh là World Eater, đã quay trở lại âm mưu tiêu diệt loài người và nhấn chìm thế giới Tamriel trong biển lửa. Hóa thân thành một Dragonborn, người chơi sẽ khám phá những bí ẩn trong "ngôn ngữ của rồng", và tìm cách tiêu diệt trùm rồng hung bạo Alduin.

Rồng là một yếu tố hết sức quan trọng trong Skyrim, vì hầu hết thời gian bạn phải đương đầu với chúng trong suốt hành trình chinh phục game.

Rồng là một biểu tượng dùng để chinh phục đầy kịch tính, và là một yếu tố hoàn toàn phù hợp với dòng game nhập vai đi cảnh. Cảm giác truy lùng và đương đầu với những sinh vật to lớn và có sức mạnh huyền bí luôn tạo cho game thủ những cảm giác lý thú và hồi hộp. Chắc rằng trong tương lai, lòai rồng sẽ tiếp tục chinh phục thế giới game với nhiều hình dạng và ngữ cảnh khác nhau mang đến cho game thủ chúng ta những trải nghiệm bất tận.

Rồng
trong thế giới trực tuyến

Cũng như trò chơi điện tử, MMORPG là một thế giới ảo pha trộn những câu chuyện thần thoại và các loài sinh vật chỉ có trong tưởng tượng. Và loài rồng đều có sự hiện diện trong hầu hết, tựa game MMO thần thoại.

Trong thế giới game chơi đơn, khi bạn chinh phục được một cái gì đó to lớn, hay đạt được những chiến tích vang dội thì chỉ có thể "tự sướng" một mình. Còn trong thế giới ảo, khi những người chơi khác tham gia cùng bạn vượt qua hết thử thách này đến thử thách khác và đạt được thắng lợi thì đó là một trải nghiệm khó tả, một đặc thù chỉ có trong MMORPG. Có thể chính vì lẽ đó mà loài rồng thường xuất hiện trong game online với vai trò là những con trùm hung bạo nhất, canh giữ những báu vật quý giá nhất, một mục tiêu cho cộng đồng game thủ chinh phục.

Một trong những tựa game được mệnh danh là cha đẻ của ngành công nghiệp trò chơi trực tuyến chính là Ultima Online, ra đời vào năm 1997 đã ghi nhận dấu ấn đầu tiên của loài rồng trong thế giới ảo. Ultima Online không những là tựa game đạt 10.000 CCU đầu tiên mà còn có thể được xem là cột mốc quan trọng mở đường cho sự bùng nổ của thể loại game nhập vai trực tuyến.

Hiện nay, đa số các game MMORPG thần thoại đều chịu ảnh hưởng rất nhiều từ Dungeon & Dragons (D&D), một loại game mô hình ra mắt vào năm 1970. Thế giới của D&D mang đậm màu sắc cổ tích với các chủng loại như human, orc, elf… và các sinh vật thần thoại. Vì thế mà đa số các thế giới ảo ra đời sau này đều mang "hình bóng" của loài rồng như Asheron's Call, Dark age of Camelot, Lineage II, Aion, Warhammer Online, Guild Wars …

Năm 2004, con "khủng long" mang tên World of Warcraft xuất hiện và thống trị vương quốc trực tuyến cho đến ngày nay. Thế giới thần thoại Azeroth cũng không thoát khỏi ảnh hưởng của D&D và Sword & Sorcerer. Từ trước khi có cuộc xung đột giữa Horde và Alliance, rồng là loài sinh vật có trí thông minh đầu tiên xuất hiện trên lục địa Azeroth. Được chọn lựa bởi các vị thần Titan hùng mạnh, rồng trong World of Wacraft đóng vai trò là sinh vật tạo hóa thế giới Azeroth, nhưng cũng có một số ngoại lệ "đóng vai ác" để người chơi chinh phục.

Phiên bản mở rộng mới nhất của World of Warcraft là Cataclysm, ghi nhận sự trở lại của Deathwings, được mệnh danh là The Destroyer. Từng đứng trong hàng ngũ "Rồng Thần" cai quản trái đất, nhưng Deathwings đã bị các vị thần cổ xưa (Old Gods) mê hoặc và cám dỗ chống lại những người anh em của mình. Thất bại trong cuộc chiến War of the Acients, Deathwings bị lưu đày đến nơi sâu thẳm nhất trong lòng Azeroth. Với phiên bản mới cộng đồng hơn 10 triệu người chơi World of Warcraft sẽ có dịp chiến đấu và tiêu diệt trùm rồng hung ác này.

Rồng trong trò chơi trực tuyến tại Việt Nam xuất hiện dưới nhiều hình dáng và sắc thái khác nhau. Đa số các tựa game online tại Việt Nam bắt nguồn từ Trung Quốc chịu ảnh hưởng sâu sắc từ thể loại kiếm hiệp và tiên hiệp, cho nên loài rồng cũng mang nét truyền thống độc đáo phương Đông.

Hình ảnh rồng thường hóa thân thành các chiêu thức tuyệt học võ công như Giáng Long Chưởng, Phi Long Tại Thiên trong Võ Lâm Truyền Kỳ, Kiếm Thế, Thiên Long Bát Bộ v.v...

Ngoài ra hình ảnh rồng còn được sử dụng như một loại thú nuôi, thú triệu hồi, thú cưỡi trong các trò chơi trực tuyến như Thiên Tử Online, Tru Tiên, Thục Sơn Kỳ Hiệp, Thuận Thiên Kiếm...

Có thể thấy do ảnh hưởng của văn hóa Á Đông, loài rồng được tôn thờ như một thánh linh, một biểu tượng của trừ gian diệt ác. Do đó, hình ảnh rồng thường được sử dụng trong các tuyệt thế võ học tiêu diệt đối phương, hay trở thành bạn đồng hành cùng game thủ.

Nhưng cũng có một trường hợp ngoại lệ, game thủ phải chiến đấu với rồng như là những con trùm "khủng" có sức mạnh kinh hoàng như trong Phong Thần, Dragonica, Loong Online, Gunny Online, v.v...

Chính vì sự quyền uy, oai phong mà game thủ thường bắt gặp những kiến trúc khắc họa về rồng trong các thế giới ảo. Bên cạnh đó, chúng còn dùng để đặt tên cho các tựa trò chơi để toát lên khí thế hùng dũng như Cửu Long Tranh Bá, Thần Long Huyết Kiếm, Giáng Long Chi Kiếm...

MHMT 3D LED Samsung S23A750D

Trải nghiệm mới với thế giới game 3D

Trong "cuộc chiến" mới này, dù bạn thiện chiến và đã được trang bị "gear up" hoành tráng đến cỡ nào cũng sẽ không là gì cả nếu thiếu chiếc màn hình máy tính (MHMT) 3D LED Samsung S23A750D.

Chào mừng bạn đến với công nghệ mới từ MHMT 3D LED Samsung S23A750D. Tính năng đặc trưng của S23A750D được thể hiện rõ nét trong các game bom tấn trên đa hệ máy từ đầu 2011 đến nay như Need for Speed, 7554, KillZone 3, SOCOM 4, Battle Field 3 hay COD: Modern. Hình ảnh của các game World of Warcraft, Granado Espada, Lineage 2, Võ Lâm Truyền Kỳ, Thiên Long Bát Bộ sẽ huyền ảo và lung linh hơn qua lăng kính 3D nổi. Không chỉ vậy, ngày nay có không ít điện thoại di động đã đạt chuẩn "chất lượng chơi game như console" và người chơi có nhu cầu xuất hình ảnh 3D nổi ra các màn hình 3D lớn hơn để chơi "đã" hơn. Nếu bạn không có một MHMT 3D như S23A750D, cơ hội "chiến thắng" của bạn sẽ chỉ là con số 0 tròn trĩnh cho dù bạn điều khiển chuột và bàn phím giỏi đến thế nào đi nữa...

Và lời khuyên dành cho bạn: Hãy chọn S23A750D!

NHỮNG LÝ DO GAME THỦ CHỌN S23A750D

Công nghệ hiển thị xuất sắc. Công nghệ màn hình 3D LED của Samsung đã dành được nhiều giải thưởng danh giá trên thế giới. Thêm vào đó, công nghệ 3D HyperReal Engine của Samsung có khả năng thể hiện chất lượng hình ảnh, độ sáng, độ sắc, độ sâu và khả năng chống hiện tượng bóng ma (ghosting) tốt hơn.

Đáng đồng tiền bát gạo. Ở mức giá 10,450,000 đồng, S23A750D với công nghệ 3D tích hợp trong màn hình mang lại chất lượng hình ảnh 3D cao hơn nhiều so với các hệ thống 3D giá thấp hơn. Không chỉ vậy, chất lượng hình ảnh của chiếc màn hình này cũng không hề thua sút chất lượng các hệ thống 3D rời (màn hình và bộ xử lý 3D riêng). Hơn nữa, chiếc kính 3D sẽ được bán kèm cùng sản phẩm. Kính 3D màn trập của Samsung nhẹ, có ít nhất 2 kiểu dáng, kết nối với màn hình qua Bluetooth mang lại hình ảnh hoàn hảo.

Tích hợp nhiều cổng giao tiếp đồ họa tiên tiến nhất như DVI, HDMI, Display Port. Đây là cách đảm bảo cho màn hình S23A750D luôn luôn kết nối được với các nguồn phát nội dung chất lượng ngày càng cao trong tương lai.

Công nghệ 3D còn giúp chuyển đổi nội dung hiển thị từ 2D sang 3D một cách dễ dàng. Hãy hình dung bạn có thể xem TV, phim và chơi các tựa game cũ trên màn hình này - tất cả đều được 3D hóa. Bạn cũng có thể tùy ý chỉnh độ sâu của hình ảnh.

Công nghệ xanh Eco (Eco Light Sensor, Eco Motion Sensor và Eco Saving) giúp màn hình đạt được hiệu suất năng lượng cao, tiết kiệm điện cho bạn. Điển hình như Eco Light Sensor cảm ứng ánh sáng và tự động điều chỉnh độ sáng màn hình. Eco Motion Sensor tự "biết" có người ngồi trước màn hình mà tự động bật hay tắt.

THÔNG SỐ KỸ THUẬT S23A750D

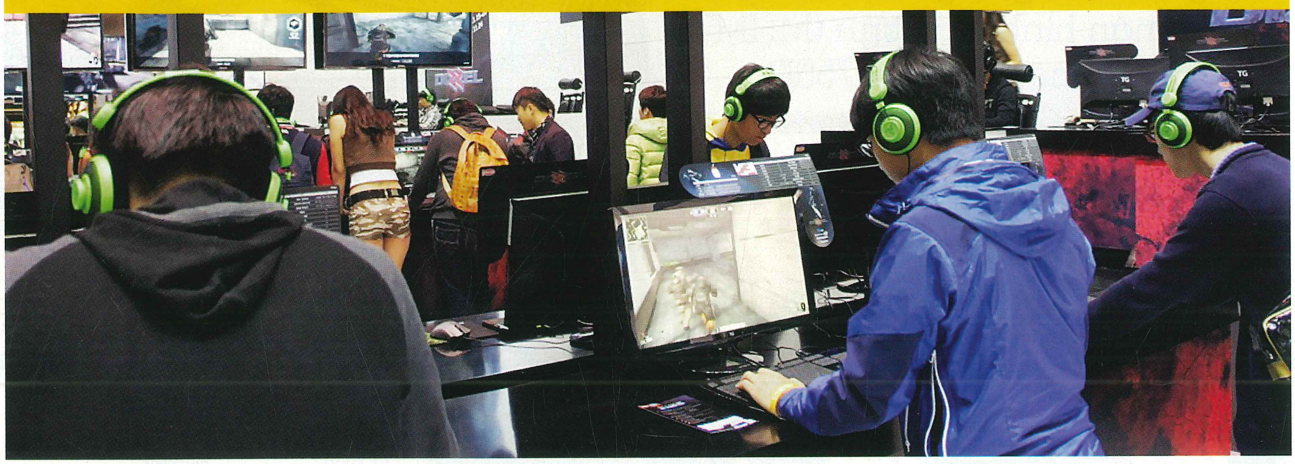
Kích thước	23" (MHMT 3D)
Độ phân giải	1920*1080
Độ sáng	300cd/m^2
Độ tương phản	Mega ∞ DCR (Static 1000:1)
Thời gian đáp ứng	2ms
Góc nhìn	170°/160°
Hỗ trợ màu	16,7 triệu màu
Kết nối	DisplayPort, HDMI, DVI
Tính năng đặc biệt	3D HyperReal Engine, 120Hz, 2D->3D Converting, Stereo Audio Out, Eco Motion Sensor, Eco Light Sensor, Eco Saving, Multi Screen S/W, Magic Angle, Magic Bright3, Magic Color, Off timer, Customized Key, Image Size.

TRUNG TÂM CHỈ HUY CỦA BẠN

Màn hình 3D không chỉ là tấm vé thông hành đưa game thủ đi vào thế giới 3D nổi mà còn là cửa sổ điều khiển cuộc chiến. Con người nhìn bằng não và tư duy bằng não. Một hệ thống 3D hoàn hảo sẽ hỗ trợ các game thủ tư duy và tương tác hiệu quả nhất, qua đó nâng cao chất lượng giải trí đồng thời giúp các chiến binh ngày càng tư duy nhạy bén trong game.

P.V

G-Star 2011
Vương quốc trực tuyến



ANDY HẢI

G-Star 2011- triển lãm game được các game thủ yêu thích thể loại MMORPG mong đợi nhất trong năm. Game Show được tổ chức tại Hàn Quốc, nơi mà game thủ ví von là "vương quốc" trực tuyến.

Tưng bừng khai mạc tại khu trung tâm hội nghị Bexco, Busan, trong 4 ngày, G-Star 2011 đã chứng kiến hơn 290.000 lượt khách tham quan, 384 gian hàng của hơn 270 công ty đến từ 28 quốc gia trên khắp thế giới, và trở thành sự kiện triển lãm công nghệ game lớn nhất từ trước đến nay tại Hàn Quốc.

Nâng lên một tầm cao mới

G-Star 2011 năm nay không chỉ đơn thuần là dịp để các game thủ Hàn Quốc "rửa mắt", mà nó đã được nâng lên một tầm cao mới, toàn cầu hóa. Sự kiện này ngày càng được cộng đồng quốc tế quan tâm nhiều hơn và khắc phục dần những điểm yếu. Công tác tổ chức đã được chuẩn bị kỹ càng bao gồm việc nâng cấp cơ sở hạ tầng để trao đổi truyền thông, hay mở rộng công tác an ninh đón khách, và thực hiện quảng cáo tại nước ngoài.

Các công ty tham gia triển lãm năm nay cũng vượt trội hơn về số lượng so với năm ngoái. Ngoài những công ty "gạo cội" của Hàn Quốc, G-Star 2011 còn có sự tham gia của Tencent và SNDA (Shada) đến từ Trung Quốc, Frogster và Gamigo đến từ Đức, Innova Systems, NIKITA Online, và Nival đến từ Nga, v.v…

Một trong những thành tựu nổi bật của G-Star 2011 đã đạt được và đưa tầm vóc Game Show lên thương trường quốc tế, đó chính là việc Tổng giám đốc và CEO của Korea Creative Content Agency (KOCCA) đã ký kết Biên Bản Ghi Nhớ (Memorandum of Understanding – MOU) với những tổ chức hàng đầu thế giới về Game Show như Gamescom và CESA (Tokyo Game Show) nhằm thắt chặt hơn nữa sự hợp tác phát triển. Với việc ký kết này, Hàn Quốc dự định sẽ tiến nhanh vào thị trường Châu Âu, và tham gia triển lãm Gamescom 2012, Game Show lớn nhất thế giới sẽ được tổ chức trong năm sau, với tư cách là quốc gia đối tác.

Đại tiệc game thịnh soạn

Hơn hẳn so với những năm trước, G-Star 2011 đã chào đón khách tham quan với những tựa game "cao cấp" của các công ty lớn như NC Soft, Nexon, CJ E&M Net Marble và Blizzard Entertainment, cho đến những dự án game mới của các công ty lần đầu tiên tham gia Game Show như Red 5 Studios và Choirock Games.

Thể loại game nhập vai trực tuyến nhiều người chơi (MMORPG), luôn là một thế mạnh và dẫn đầu ngành công nghiệp mà các công ty game tại xứ sở Kim Chi sở hữu. Và G-Star 2011 là dịp để các anh tài khoe sắc.

Ncsoft như muốn làm cả khán phòng bùng nổ khi công bố LineAge Eternal – một tựa game mới hoàn toàn độc lập seires LineAge - trong ngày khai mạc đầu tiên sau hơn 4 năm phát triển; CJ E&M Net Marble đã giới thiệu MMORPG Rift, Neowiz Games ra mắt Ein & Bless, Mgames hé lộ Hiệp Khách Giang Hồ 2, và Wemade Entertainment với "Truyền thuyết Rồng Thiêng" (Sky Dragon Tale), v.v…

Bên cạnh MMORPG, các thể loại trò chơi khác như game bắn súng góc nhìn người thứ nhất và thứ 3 FPS & TPS cũng lấn sân không kém phần quyết liệt tại G-Star 2011. Từ trò chơi bắn súng Project: Reload của Nexon, Fire Fall của Red 5 Studios, Sudden Attack của CJ E&M Net Marble, tựa game FPS mới toanh của S2, và Dizzel của Neowiz Games với 4 năm nghiên cứu và phát triển đã thu hút rất đông khách tham quan.

Năm nay, G-Star 2011 cũng chứng

kiến sự lên ngôi của nền tảng game trên web và điện thoại đi động. Rất nhiều công ty game lớn của Hàn đã tham gia vào miếng bánh béo bở này. Nexon giới thiệu Alantica S trên Facebook, Zombie & Combat Arms dành cho iPhone. Wemade cũng đem đến hội chợ Hero Square, Chaos & Defense cùng Fat Island. Đồng thời, lần đầu tiên ban tổ chức cũng đã dành một gian hàng riêng độc quyền dành cho các công ty điện thoại di động, để giới thiệu các trò chơi trên nền tảng này.

Game hay nhất G-Star 2011

Dựa trên tiêu chí gian hàng nào được khách tham quan ghé xem nhiều nhất để bình chọn ra những tựa game hay nhất triển lãm.

Diablo 3

Blizzard Entertainment đã giới thiệu Diablo 3 tại G-Star 2010 và đã được game thủ xứ Hàn đón nhận một cách cuồng nhiệt. Sự cuồng nhiệt đó như được nhân lên gấp đôi khi nhà sản xuất mang đến G-Star 2011 Diablo 3 phiên bản Hàn Quốc. Đây là một tín hiệu mừng cho cộng đồng người chơi xứ Kim Chi, vì có thể giai đoạn beta sẽ sớm được Blizzard công bố.

LineAge Eternal

Là vũ khí bí mật mà Ncsoft mang đến G-Star 2011, LineAge Eternal được khách tham quan vây kín gian hàng trong buổi đầu giới thiệu. Đặc biệt hơn nữa, đoạn phim mà nhà sản xuất tung ra quay lại cảnh chiến đấu và gameplay của trò chơi đã khiến không ít game thủ phải trầm trồ khen ngợi và xếp hàng dài chờ đợi. LineAge Eternal được Ncsoft bí mật phát triển trong hơn 4 năm, với hy vọng sẽ giúp Ncsoft dành lại được vị trí quan trọng trong ngành công nghiệp game Hàn Quốc.

Game Show G-Star 2011

Tên công ty Tên game ra mắt

NCsoft
1. Lineage Eternal
2. Guild War 2

Nexon
1. Cyphers
2. Age of Hero
3. Project Reload

Webzen
1. Archlord 2
2. MU 2

Wemade
1. Sky Dragon Tale

Hangame
1. Kingdom Under Fire II
2. Metro Conflict
3. Winning Eleven Online

Red 5 Studio
1. FireFall

Neowiz Game
1. Bless
2. Ein
3. Dizzel

Ghosts N Goblins Online

Ra mắt từ năm ngoái, Ghosts N Goblins Online là một trong những trò chơi được mong đợi nhất tại quầy của CJ E&M Net Marble tại G-Star 2011. Năm nay, game thủ Hàn Quốc còn được thử nghiệm bản demo của trò chơi, với nhiều tính năng mới được thêm vào và cốt truyền hài hước vui nhộn.

Ghosts N Goblins Là một trong những tựa game đầu tiên có mặt tại Hàn Quốc trên phiên bản console và máy thùng từ năm 1985, trò chơi đã để lại nhiều dấu ấn sâu sắc qua các thời kỳ phát triển của ngành game Hàn Quốc.

Ngày càng có nhiều tựa game MMORPG chất lượng cao xuất xứ từ Hàn Quốc như Tera, Blade & Soul...chinh phục cộng đồng game thủ quốc tế, và triển lãm Game Show G-Star hằng năm là cầu nối giữa những nhà sản xuất, và cho thấy ngành công nghiệp game xứ Hàn không ngừng phát triển.

NHỮNG TỰA GAME HAY NHẤT NĂM 2011

KHẮC THÀNH

NĂM 2011 LÀ MỘT NĂM SÔI ĐỘNG CỦA LÀNG GAME THẾ GIỚI, VỚI SỰ RA ĐỜI CỦA HỆ MÁY CHƠI GAME 3DS MỚI CỦA NINTENDO CŨNG NHƯ THIẾT BỊ ĐIỀU KHIỂN KINECT CỦA MICROSOFT VỪA RA MẮT VÀO CUỐI NĂM 2010. BÊN CẠNH ĐÓ, HỆ MÁY CONSOLE VÀ PC CŨNG KHÔNG KÉM PHẦN ẤN TƯỢNG VỚI CÁC TỰA GAME "ĐỈNH" ĐƯỢC ỨNG DỤNG CÔNG NGHỆ TIÊN TIẾN TRONG ĐỒ HỌA LẪN LỐI CHƠI. HÃY CÙNG THẾ GIỚI GAME ĐIỂM QUA CÁC TỰA GAME ĐÁNG CHÚ Ý NHẤT Ở TỪNG HỆ MÁY!

HOTGAME SHOP
www.hotgameshop.net
Địa chỉ tại Hà Nội:
CS1: 127 - A6 - Trần Huy Liệu - Giảng Võ
Tel: 0936.011.022
CS2: 173 - Khuất Duy Tiến - Thanh Xuân
Tel: 0975.44.88.68

Cung cấp - Sửa chữa các thiết bị:

* PSP GO - PSP 3000
* Play Station 2 - Play Station 3
* XBOX 360 Slim Arcade 4GB
* Nintendo Wii - Nintedo 3DS

Lenovo khuyên dùng Windows® 7.

lenovo® FOR THOSE WHO DO.

CẢM HỨNG GIÁNG SINH TRỌN VẸN

Số 1 Toàn thế giới cho dòng máy tính cá nhân All-in-one

Nguồn: IDC Worldwide Quarterly PC Tracker, Tháng 8 năm 2011

BẢO VỆ ĐÔI MẮT
- Tự động điều chỉnh độ sáng của màn hình cân bằng với ánh sáng trong phòng.
- Cảnh báo khi bạn nhìn quá gần vào màn hình.

3D HIỂN THỊ 3D
Thưởng thức những bộ phim 3D trên màn hình không khung của B Series

ONEKEY™ TV
Xem TV mà không cần bật máy tính

Lenovo IdeaCentre® B300 (57128203)
- Intel® Core™2 Duo Processor E7600 (3.06GHz, 1066MHz FSB, 3MB L2 Cache)
- Dos
- 2GB DDR3 SDRAM
- 500GB SATA HDD (7200rpm)
- Dual Layer Multiburner Drive (DVD-RW)
- Intel® GMA 4500
- 20" LED / Full HD Resolution 1600 x 900p
- 1 Year Onsite
- Wired Keyboard & Mouse

12.399.000 VNĐ

Khuyến mãi: Tặng ngay 01 Linksys Access Point trị giá 1.000.000 đồng.

Lenovo IdeaCentre® B520 (57301308)
- Intel® Core™ i7-2600 Processor (3.4MHz, 8MB Intel® Smart Cache)
- Windows® 7 Home Premium nguyên bản
- 4GB (4GB x 1) DDR3 SDRAM
- 1TB SATA HDD (7200rpm)
- Blueray Combo
- nVidia® GeForce® GT 555M 2GB
- 23" 16:9 HD 1920 x 1080 widescreen 3D Multi Touch
- 1 Year Onsite
- Lenovo Bluetooth Wireless Keyboard and Optical Mouse
- Media Center Remote Controller (TV Tuner, IR Remoter, HDMI)
- 6-in-1 Card Reader, 6 x USB 2.0, 1 x PS/2 KB, Headphone, Mic

41.439.000 VNĐ

Khuyến mãi: Tặng ngay 01 kính 3D nVidia® trị giá 2.000.000 đồng.

Hotline: 1800 588 844
Mon-Fri (except public holidays) 8:30am to 6:00pm

VISIT www.lenovo.com/vn

www.facebook.com/lenovoviet

Bluetooth | Webcam | Wireless

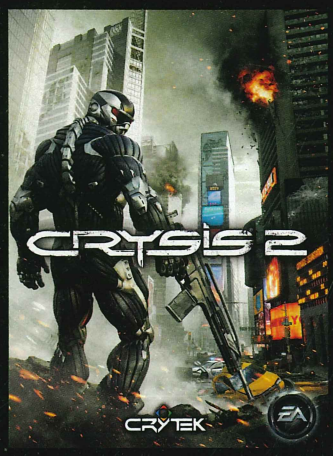
intel inside™ CORE™ i7

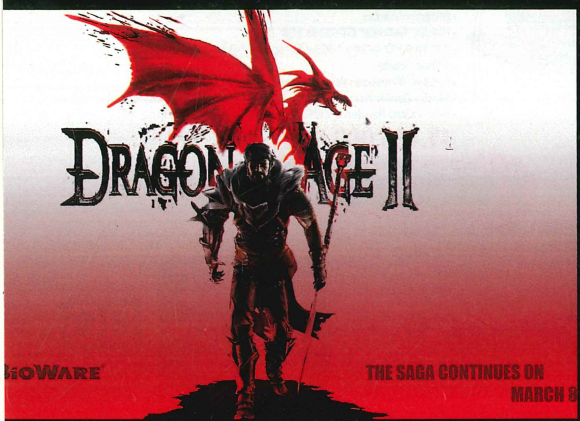
Thông minh hơn hiệu suất hơn với thế hệ thứ 2 của Intel® Core™ i7.

THE DO INSIDE

Lenovo, logo Lenovo, và IdeaCentre được đăng ký thương hiệu của Lenovo. © 2011 Lenovo. Tất cả các quyền. Microsoft, Windows® Vista đã được đăng ký thương hiệu bản quyền của Tập đoàn Microsoft. Intel, Logo Intel, Intel® Inside, Celeron, Celeron Inside, Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel® AtomTM, Intel® AtomTM Inside, Intel® CoreTM, Intel® Inside, Logo Intel® Inside, Intel® vPro, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, vPro Inside, Xeon và Xeon Inside là các nhãn hiệu của tập đoàn Intel® tại Mỹ và các quốc gia khác. Để biết thêm thông tin về đánh giá tính năng xử lý của Intel®, xin vui lòng tham khảo www.intel.com/go/rating. Mọi nỗ lực đã được thực hiện để kiểm tra độ chính xác. Lenovo sẽ không chịu trách nhiệm cho bất kỳ lỗi vô ý có thể xảy ra trong việc biên tập hoặc kiểu chữ trên tấm áp phích này. Tất cả các hình ảnh được cho mục đích minh họa. Một số tính năng nào đó không có sẵn trên tất cả các cấu hình. Xin vui lòng kiểm tra danh sách mô hình chi tiết để biết thêm chi tiết.

Hệ PC





CRYSIS 2

Có thể nói Crysis từng là một tượng đài của thể loại game hành động và là tựa game luôn dẫn đầu về khả năng đồ họa. Với phiên bản Crysis 2, Crytek đã không phụ lòng cộng đồng chơi game PC khi tinh chỉnh hình ảnh, tăng cường các hiệu ứng đồ họa và trí thông minh nhân tạo (AI) cũng như các cải tiến thú vị trong lối chơi. Các pha hành động tuyệt vời trong Crysis 2 đã thật sự chinh phục được các fan hâm mộ thể loại game này.

Phát triển: **Crytek**
Phát hành: **Electronic Arts**
Thể loại: **Hành động**
Ngày phát hành: **22/03/2011**

THE WITCHER 2: ASSASSINS OF KINGS

The Witcher 2 đã được tiếp tục phát triển dựa trên tiểu thuyết của nhà văn Andrzej Sapkowski. Sau ấn tượng từ phiên bản đầu tiên, The Witcher đã được xem là một trong những game nhập vai tốt nhất dành cho PC. Vẫn dựa trên yếu tố tùy chọn hấp dẫn dành cho người chơi cũng như khả năng tương tác trực quan đầy ấn tượng với nhân vật, The Witcher 2 là tựa game mà các game thủ nhập vai không muốn bỏ lỡ.

Phát triển: **CD Projekt RED**
Phát hành: **Atari**
Thể loại: **Nhập vai**
Ngày phát hành: **17/05/2011**

DEUS EX: HUMAN REVOLUTION

Phiên bản thứ ba của loạt game hành động khoa học viễn tưởng Deus Ex, Deus Ex: Human Revolution đem người chơi đến thời kỳ đầu của thế giới tương lai khi các tiến bộ khoa học kỹ thuật có thể biến con người thành các cỗ máy siêu năng lực, nhưng đồng thời cũng đem lại mối nguy hiểm khôn lường. Với đồ họa đẹp mắt, hệ thống vũ khí và nhân vật ấn tượng, tựa game, đủ sức hấp dẫn các game thủ khó tính.

Phát triển: **Eidos Studios - Montreal**
Phát hành: **Square Enix**
Thể loại: **Hành động**
Ngày phát hành: **23/08/2011**

DRAGON AGE II

Tuy không gây ấn tượng như phiên bản đầu tiên, nhưng Dragon Age 2 cũng là một tựa game đáng chú ý trong năm 2011. Bên cạnh các yếu tố nổi bật như cải tiến chế độ phát triển kỹ năng của nhân vật cùng hệ thống chiến đấu phức tạp và nhiệm vụ đa dạng hơn, Dragon Age 2 còn thu hút được game thủ với hàng loạt các gói nội dung tải về phong phú.

Phát triển: **BioWare**
Phát hành: **EA Games**
Thể loại: **Nhập vai**
Ngày phát hành: **08/03/2011**

PORTAL 2

Có lối chơi tưởng chừng khá đơn giản nhưng với các màn chơi được thiết kế độc đáo, Portal 2 đã nhanh chóng được game thủ và cả giới chuyên môn đón nhận nồng nhiệt. Portal 2 hội tụ tất cả những yếu tố cần thiết của một game "đỉnh" như cốt truyện đầy bất ngờ, nhân vật sinh động, lối chơi mới lạ, hình âm tuyệt vời. Đây thực sự là một trong các số ít tựa game có thể thu hút nhiều đối tượng game thủ.

Phát triển: **Valve**
Phát hành: **Valve**
Thể loại: **Giải đố**
Ngày phát hành: **19/04/2011**

RAGE

Rage là một điển hình của thể loại game hành động khi người chơi chỉ việc đi và tiêu diệt mọi đối thủ cản đường. Bên cạnh đó với kho vũ khí được thiết kế phong phú kết hợp với các phương tiện độc đáo như robot và xe bom, cùng với hình ảnh trái đất sau thảm họa được thể hiện hết sức thuyết phục, Rage thực sự đã cung cấp những trải nghiệm hành động khó quên cho các game thủ.

Phát triển: **id Software**
Phát hành: **Bethesda**
Thể loại: **Hành động**
Ngày phát hành: **07/10/2011**

THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM

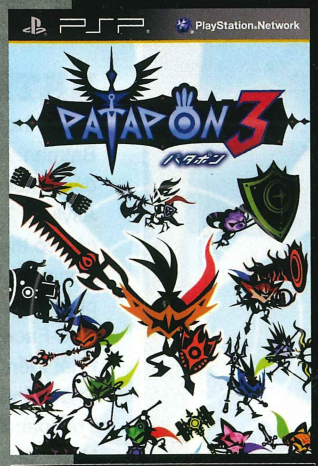
Với việc áp dụng tất cả các công nghệ đồ họa mới nhất, The Elder Scrolls V: Skyrim đã tái tạo được bối cảnh hỗn loạn của đế chế Tamriel, khi thế lực đen tối từ những con rồng cổ xưa được đánh thức. Nơi người chơi tha hồ phiêu lưu và hành động khi vào vai một vị anh hùng trong lời tiên tri Dragonborn có, sức mạnh đặc biệt để chiến đấu và ngăn chặn những con rồng nguy hiểm nhất.

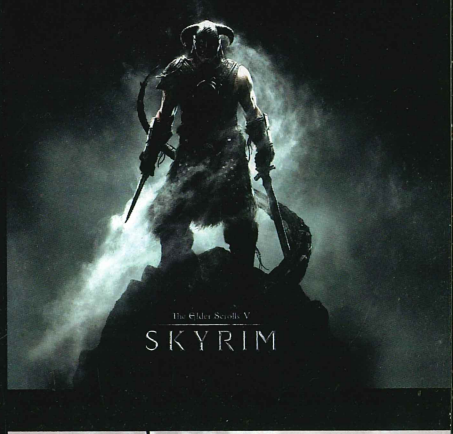
Phát triển: **Bethesda Game Studios**
Phát hành: **Bethesda Softworks**
Thể loại: **Nhập vai**
Ngày phát hành: **11/11/2011**

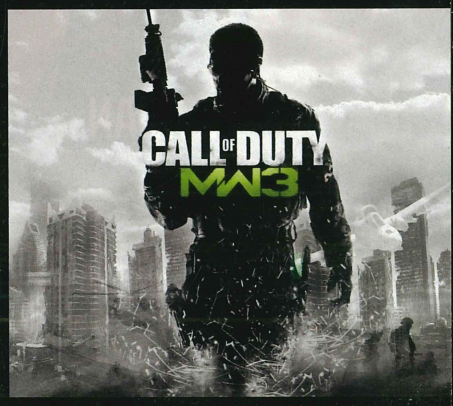
FIFA SOCCER 12

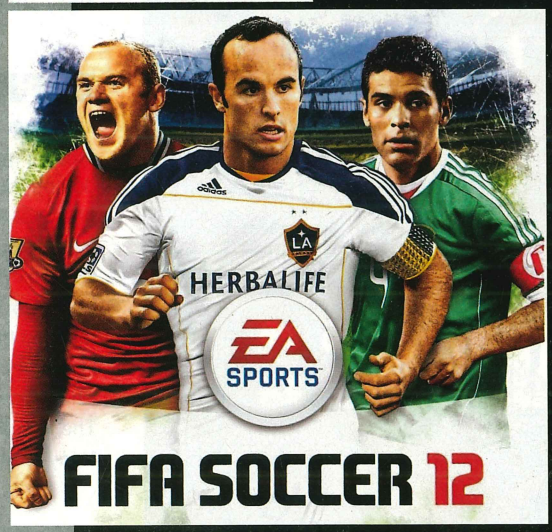
Điểm nổi bật của phiên bản FIFA 12 năm nay chính là công nghệ xử lý chuyển động Impact Engine và chế độ AI Pro Player mới. Các pha va chạm và di chuyển trong game giờ đây trở nên sống động và thật hơn bao giờ hết. Phong cách bóng đá chuyên nghiệp cũng được cải thiện rõ rệt với khả năng phối hợp đồng đội mang tính chiến lược.

Phát triển: **EA Canada**
Phát hành: **Electronic Arts**
Thể loại: **Thể thao**
Ngày phát hành: **30/09/2011**







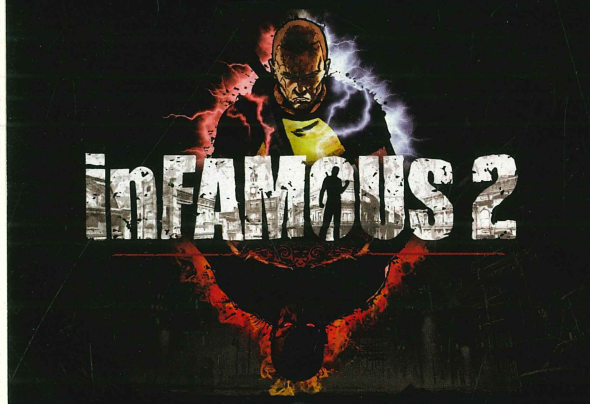


CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 3

Chiến tranh ngày càng ác liệt trong Call of Duty: Modern Warfare 3, phiên bản thứ 3 của loạt game lấy bối cảnh cuộc chiến tranh thế giới trong tương lai gần. Chiến trường được mở rộng từ New York, London, Paris cho đến Moscow. Với đồ hoạ và hiệu ứng đẹp mắt, game cung cấp những trận đánh khốc liệt và nhiệm vụ khó khăn hơn, nhưng cũng hấp dẫn hơn với người chơi.

Phát triển: **Infinity Ward/Sledgehammer**
Phát hành: **Activision**
Thể loại: **Hành động, bắn súng**
Ngày phát hành: **08/11/2011**

Hệ PS3



BATMAN: ARKHAM CITY

Với đồ họa đỉnh cao và phong cách hành động ấn tượng, Batman: Arkham City thật sự đã đạt được thành công đáng mong đợi so với người tiền nhiệm Batman: Arkham Asylum. Trong phiên bản này, ngoài Batman, game thủ còn có thể điều khiển các anh hùng kinh điển khác như Robin, Catwoman cũng như chiến đấu với những tên tội phạm nguy hiểm nhất như The Joker, The Penguin hay Two-Face.

Phát triển: **Rocksteady Studios**
Phát hành: **Warner Bros Interactive**
Thể loại: **Hành động**
Ngày phát hành: **18/10/2011**

DEAD SPACE 2

Dead Space 2 là một phiên bản trò chơi tiếp theo, nhưng có rất nhiều cải tiến đem lại thành công hơn so với phiên bản đầu. Từ hình ảnh cho đến hệ thống vũ khí và tính năng riêng biệt của chúng khi được sử dụng trong game, cũng như cách di chuyển và vận dụng môi trường xung quanh để chiến đấu. Tất cả đem lại cho người chơi cảm xúc hồi hộp xen lẫn phấn khích ngay từ đầu cho đến khi kết thúc game.

Phát triển: **Visceral Games**
Phát hành: **EA**
Thể loại: **Hành động**
Ngày phát hành: **25/01/2011**

INFAMOUS 2

Infamous 2 xứng đáng là một trong các tựa game độc quyền hay nhất trên PS3 trong năm nay. Với chất lượng đồ họa thuộc hàng đỉnh, các hiệu ứng cháy nổ và nét mặt nhân vật được thể hiện rất tốt. Bên cạnh đó, cốt truyện của inFamous 2 cũng thấm đẫm chất siêu anh hùng, cùng với kết cấu nội dung mở cho phép người chơi tự quyết định trong mọi hành động ngay cả tự tạo nhiệm vụ riêng, đã làm tăng giá trị chơi lại cho game.

Phát triển: **Suker Punch Productions**
Phát hành: **Sony Computer Entertainment**
Thể loại: **Hành động**
Ngày phát hành: **07/07/2011**

RESISTANCE 3

Tựa game hành động dành riêng cho PS3 này có cốt truyện khá hấp dẫn với bối cảnh sau khi thế giới đã hoàn toàn thất thủ trước chủng tộc Chimeran tàn bạo. Vào vai Joseph Capelli, người lính cuối cùng trong lực lượng Sentinel bí mật của quân đội, người chơi phải chiến đấu chống lại kẻ cai trị. Đặc biệt, Resistance 3 là một trong rất ít các tựa game hành động hỗ trợ 2 người chơi ở chế độ chia đôi màn hình.

Phát triển: **Insomniac Games**
Phát hành: **Sony Computer Entertainment**
Thể loại: **Hành động**
Ngày phát hành: **06/09/2011**

LITTLE BIG PLANET 2

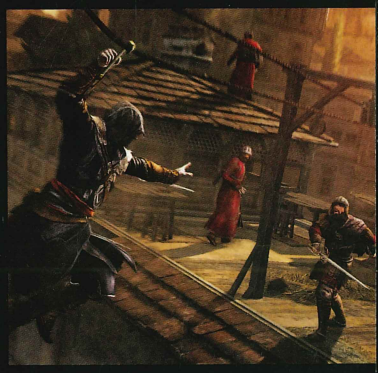
Có thể nói LittleBig Planet là một tựa game thành công khi gây được ấn tượng ngay từ phiên bản đầu tiên với các màn chơi đầy thú vị và khả năng tự tạo màn chơi. LittleBig Planet 2 đã tiếp nối những yếu tố ăn khách đó, đồng thời cũng đem lại những trải nghiệm giải trí thú vị với nhiều cải tiến về vật dụng và trang phục trong game cũng như độ khó, đòi hỏi người chơi phải thật khôn khéo vượt qua, nhưng không kém phần vui nhộn.

Phát triển: **Media Molecule**
Phát hành: **Sony**
Thể loại: **Platformer**
Ngày phát hành: **18/01/2011**

ASSASSIN CREED: REVELATIONS

Phiên bản Assassin Creed: Revelations cung cấp những trải nghiệm có thể nói là ấn tượng nhất trong loạt game khi đưa người chơi vào hành trình khám phá các bí mật trong quá khứ về huyền thoại sát thủ Altair. Bên cạnh những pha hành động quen thuộc, hình ảnh tuyệt đẹp của Constantinople, trái tim của Đế chế Ottoman, bối cảnh chính của game cũng được thể hiện rất thành công.

Phát triển: **Ubisoft**
Phát hành: **Ubisoft**
Thể loại: **Hành động, phiêu lưu**
Ngày phát hành: **15/11/2011**



PRO EVOLUTION SOCCER 2012

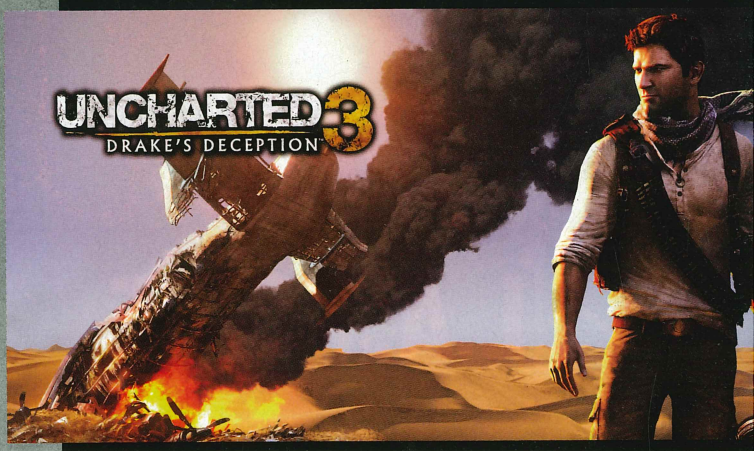
Với sự trở lại của phiên bản PES 2012 trong năm nay, các nhà thiết kế của Konami đã đem lại những cải tiến rõ rệt về các cơ chế mới trong khả năng phòng thủ, tấn công, phối hợp, AI máy cũng như nâng cao đồ họa. Kết quả người chơi đã có thể tận hưởng những trận bóng đá đẳng cấp và thật nhất có thể.

Phát triển: **Winning Eleven Productions**
Phát hành: **Konami**
Thể loại: **Thể thao**
Ngày phát hành: **14/10/2011**

UNCHARTED 3

Uncharted 3 là một trong các tựa game được nhiều game thủ mong đợi nhất trong năm 2011. Ngay sau khi được phát hành, trò chơi đã thỏa mãn được hầu hết các fan hâm mộ với chất lượng đồ họa và âm thanh tuyệt vời. Bên cạnh đó, những pha hành động, leo trèo, đánh đấm đậm chất điện ảnh theo một cốt truyện gay cấn đã đem lại những trải nghiệm đầy phấn khích và lôi cuốn cho các game thủ.

Phát triển: **Naughty Dog**
Phát hành: **Sony**
Thể loại: **Hành động**
Ngày phát hành: **01/11/2011**

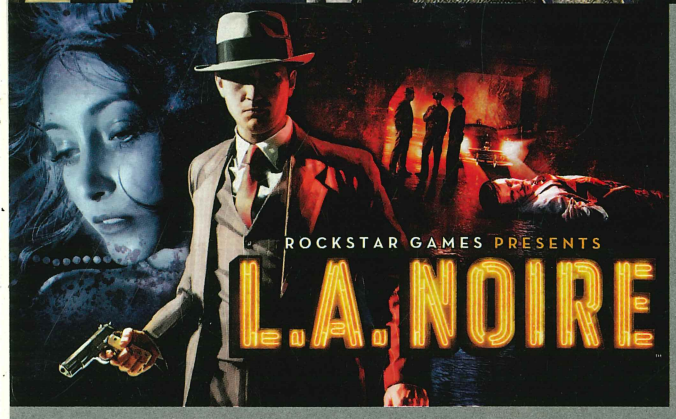


Xbox 360

GEARS OF WAR 3

Tựa game dành riêng cho Xbox 360, Gears of War 3 là một câu chuyện xúc động về sự sống, hy vọng và tình đồng đội. Với lối chơi hấp dẫn tận dụng khả năng phối hợp cao, nghệ thuật tạo tình huống chiến đấu bất ngờ, lôi cuốn, bên cạnh đó là hệ thống vũ khí mới đa dạng và rất hữu ích, Gears of War 3 thật sự là một tựa game hành động góp phần làm nên tên tuổi cho Xbox 360.

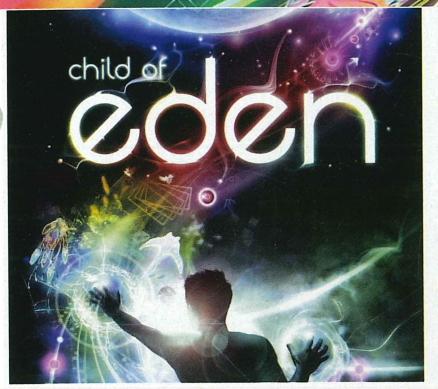
Phát triển: **Epic Games**
Phát hành: **Microsoft**
Thể loại: **Hành động**
Ngày phát hành: **20/09/2011**



L.A. NOIRE

Với phong cách đậm chất điện ảnh và lối chơi độc đáo, L.A Noire đã đưa người chơi đến với những vụ án hấp dẫn cùng những tình tiết căng thẳng khi vào vai một cảnh sát điều tra trong bối cảnh của thành phố Los Angeles vào những năm 1947. Bên cạnh đó, L.A Noire còn xứng đáng nhận được giải thưởng về khả năng mô phỏng gương mặt nhân vật xuất sắc.

Phát triển: **Team Bondi**
Phát hành: **Rockstar Games**
Thể loại: **Hành động, phiêu lưu**
Ngày phát hành: **11/05/2011**



CHILD OF EDEN

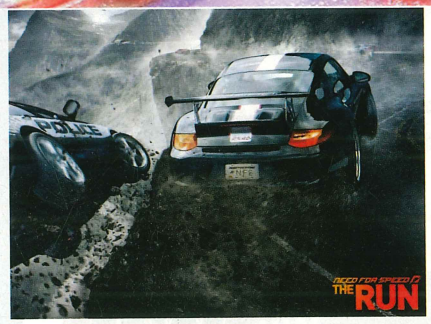
Child of Eden là một trò chơi cách điệu độc đáo từ thể loại game bắn súng tuyến tính của Ubisoft. Người chơi với nhiệm vụ chính là bảo vệ Eden, có thể chìm đắm trong một thế giới được kết hợp hài hòa giữa màu sắc, âm nhạc và hành động nhịp độ nhanh. Điểm đặc biệt của trò chơi là nó cung cấp một trải nghiệm tuyệt vời khi hỗ trợ điều khiển bằng Kinect.

Phát triển: **Q Entertainment**
Phát hành: **Ubisoft**
Thể loại: **Hành động**
Ngày phát hành: **27/09/2011**

NEED FOR SPEED: THE RUN

Trong phiên bản Need for Speed: The Run, trò chơi mang lại cho người chơi cảm giác phấn khích, hồi hộp và cả bất ngờ trong một hành trình chạy đua cho chính cuộc sống của họ xuyên qua các con đường giao thông dày đặc, hay lướt qua các hẻm núi hẹp từ San Francisco cho đến New York với những pha lái xe ngoạn mục nhất.

Phát triển: **Black Box**
Phát hành: **Electronic Arts**
Thể loại: **Đua xe**
Ngày phát hành: **15/11/2011**



BATTLEFIELD 3

Phiên bản thứ 3 của loạt game nổi tiếng Battlefield lần này đã thật sự gây ấn tượng với các cảnh phá hủy hoành tráng, âm thanh vượt trội và hình ảnh nhân vật sống động như thật khi sử dụng sức mạnh công nghệ đồ họa của Frostbite 2. Battlefield 3 cho phép cho người chơi trải nghiệm tương tác hơn bao giờ hết với các chiến trường được mở rộng từ châu Âu, Trung Đông cho đến Bắc Mỹ.

Phát triển: **DICE**
Phát hành: **Electronic Arts**
Thể loại: **Hành động, bắn súng**
Ngày phát hành: **25/10/2011**

LOST IN SHADOW

Trò chơi có lối chơi khá độc đáo, khi người chơi không điều khiển nhân vật mà lại điều khiển chính cái bóng bị tách rời của anh ta. Chính điều này đã đem lại một trải nghiệm rất lạ và thú vị. Bên cạnh đó, hàng loạt các tình huống giải đố đa dạng, càng về sau càng hấp dẫn cùng với hình ảnh đồ hoạ được thiết kế tốt đã giúp đem lại thành công cho Lost in Shadow.

Phát triển: **Hudson Soft** Phát hành: **Hudson**
Thể loại: **Phiêu lưu** Ngày phát hành: **04/01/2011**

CONDUIT 2

Với đồ hoạ được cho là khá hoàn hảo đối với một tựa game hành động bắn súng, Conduit 2 là một lựa chọn tuyệt vời dành cho các fan của dòng game hành động và sở hữu chiếc máy Wii. Bên cạnh đó, trò chơi còn hỗ trợ nhiều loại trang bị có thể tùy chỉnh và các màn đánh boss gay cấn tạo được sự hấp dẫn cần thiết cho người chơi..

Phát triển: **High Voltage Software** Phát hành: **Sega**
Thể loại: **Hành động** Ngày phát hành: **17/04/2011**

LEGEND OF ZELDA: SKYWARD SWORD

Legend of Zelda: Skyward Sword là một trong những tựa game lớn dành cho hệ máy Wii. Trò chơi đòi hỏi phải sử dụng tay cầm Wii MotionPlus như là điều khiển bắt buộc, qua đó đem lại cho người chơi cảm giác như đang cầm một thanh kiếm thật sự. Bên cạnh đó, có thể nói đây cũng là phiên bản có đồ hoạ và thiết kế màn chơi tốt nhất của loạt game hành động, phiêu lưu này.

Phát triển: **Nintendo** Phát hành: **Nintendo**
Thể loại: **Hành động, phiêu lưu** Ngày phát hành: **20/11/2011**

RAYMAN ORIGINS

Rayman Origins được thiết kế hướng đến mục đích đem lại tiếng cười cho người chơi với đồ hoạ tươi sáng cùng âm thanh sống động. Game cung cấp cho game thủ những khoảng thời gian thư giãn thực sự khi hoà mình vào cuộc phiêu lưu vui nhộn của nhân vật có những khả năng đặc biệt, Rayman cùng những người bạn với nhiệm vụ chống lại gã phù thủy Mr. Dark.

Phát triển: **Ubisoft Montpellier**
Phát hành: **Ubisoft**
Thể loại: **Hành động, phiêu lưu**
Ngày phát hành: **15/11/2011**

SKYLANDERS SPYRO'S ADVENTURE

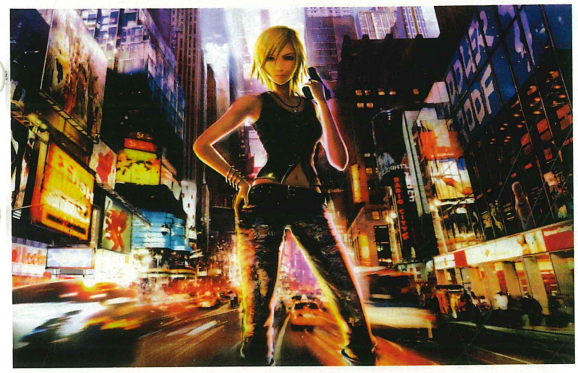
Vào vai một Portal Master, người có khả năng kiểm soát hơn 30 nhân vật khác nhau, bao gồm cả chú rồng lửa Spyro trong cuộc hành trình khám phá vùng đất bí ẩn cũng như phải đối mặt với các sinh vật kỳ dị, thu thập kho báu và giải các câu đố thú vị. Skylanders Spyro's Adventure đã tạo những trải nghiệm ấn tượng khi cung cấp khả năng tương tác với nhân vật hầu như xuyên suốt trò chơi.

Phát triển: **Toys for Bob** Phát hành: **Activision**
Thể loại: **Phiêu lưu** Ngày phát hành: **16/10/2011**

FINAL FANTASY IV

Final Fantasy IV: Complete Collection là sự kết hợp giữa phiên bản làm lại của Final Fantasy IV phát hành năm 1991 với phần kế tiếp The After Years phát hành năm 2008. Với đồ họa được cải thiện và một kịch bản được kết nối giữa hai phiên bản, trò chơi là một lựa chọn đầy hấp dẫn cho những fan của loạt game nhập vai này.

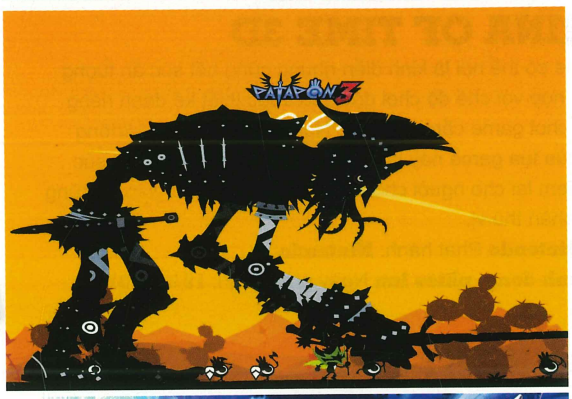
Phát triển: **Square Enix** Phát hành: **Square Enix**
Thể loại: **Nhập vai** Ngày phát hành: **19/04/2011**



THE 3RD BIRTHDAY: PARASITE EVE

Một tựa game phiêu lưu với những pha hành động ấn tượng nhưng lại được thể hiện trên hệ máy PSP, chính điều này đã đem lại thành công cho The 3rd Birthday: Parasite Eve. Bên cạnh những màn đấu trùm đầy thử thách, chế độ chơi thú vị kết hợp với những bí mật và nội dung mở khoá đã góp phần tạo thêm nét đặc sắc cho game.

Thể loại: **Phiêu lưu** Phát hành: **Square Enix**
Phát triển: **HexaDrive** Ngày phát hành: **29/03/2011**



PATAPON 3

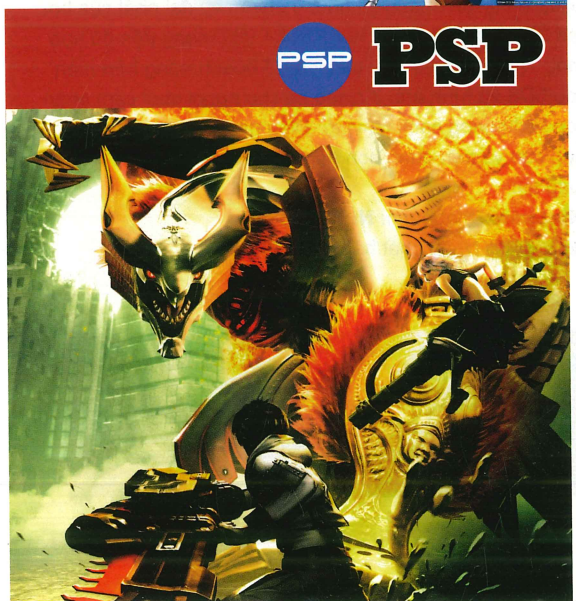
Patapon là loạt game nổi tiếng nhờ lối chơi độc đáo khi pha trộn yếu tố âm nhạc và chiến thuật. Phiên bản Patapon 3 những cải tiến đặc sắc về mặt hình ảnh, âm thanh cũng như lối chơi dễ tiếp cận hơn với game thủ. Đây thật sự là một tựa game khó bỏ qua đối với những fan của loạt game này nói riêng và thể loại game âm nhạc nói chung.

Phát triển: **Pyramid** Phát hành: **Sony**
Thể loại: **Âm nhạc, chiến thuật** Ngày phát hành: **12/04/2011**

THE LEGEND OF HEROES: TRAILS IN THE SKY

Game cũng là chương đầu tiên trong bộ ba game có cốt truyện liên hoàn. Cốt truyện chính là điểm sáng giá nhất của game khi dù khởi đầu có vẻ đơn giản nhưng càng về sau lại có thêm nhiều tình tiết bất ngờ và kịch tính cuốn hút người chơi mãnh liệt. Tuy chỉ là chương mở đầu nhưng cốt truyện trong TITS về tổng thể vẫn mang tính hoàn chỉnh, đồng thời mở ra hướng đi giàu tiềm năng cho các chương tiếp theo. Bên cạnh đó, tuyến nhân vật của game cũng để lại ấn tượng mạnh mẽ với mỗi nhân vật đều có một câu chuyện riêng sâu sắc, kể cả những NPC cũng có thể có câu chuyện thú vị của riêng mình.

Phát triển: **Xseed Games** Phát hành: **Nihon Falcom Corp**
Thể loại: **Nhập vai** Ngày phát hành: **29/03/2011**

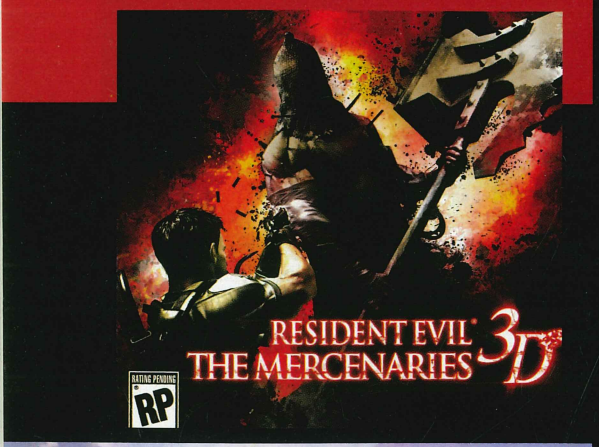


GODS EATER BURST

Người chơi vào vai một tân binh của lực lượng Gods Eater, cùng với các đồng đội của mình, tham gia vào trận chiến trường kỳ quyết định vận mệnh của cả nhân loại. Gods Eater Burst đi theo thể loại tương tự như xêri game nổi tiếng Monster Hunter của Capcom, với tiêu điểm là những trận chiến giữa con người và quái vật khổng lồ. Game được thiết kế theo phong cách anime Nhật Bản với những nhân vật được tạo hình mang nét đặc trưng của phong cách này. Và những trận chiến với quái vật chính là trọng tâm của trò chơi.

Phát triển: **D3 Publisher** Phát hành: **Shift Namco Bandai**
Thể loại: **Hành động** Ngày phát hành: **08/03/2011**

3DS



NINTENDO 3DS

RESIDENT EVIL: THE MERCENARIES 3D

Trò chơi được phát triển với chế độ 3D toàn diện thật sự gây được ấn tượng với các fan ưa thích phần chơi Mercenaries mode đã từng được giới thiệu trong Resident Evil 4 và 5. Những nhân vật cũng như địa điểm nổi tiếng trong loạt game được hội tụ qua 30 màn chơi với nhiều thử thách và cấp độ khác nhau. Tất cả đã mang lại một trải nghiệm hoàn toàn mới lạ cho người chơi.

Phát triển: **Capcom** Phát hành: **Capcom**

Thể loại: **Hành động** Ngày phát hành: **28/06/2011**

LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3D

Một tựa game có thể nói là kinh điển nhưng cũng hết sức ấn tượng khi được kết hợp với chế độ chơi độc đáo được thiết kế dành riêng cho hệ máy chơi game cầm tay 3DS. Ngoài ra, một yếu tố không thể bỏ qua của tựa game này là âm nhạc được lồng ghép hết sức hài hoà đã đem lại cho người chơi cảm giác thật sự thư giãn và cũng không kém phần thú vị.

Phát triển: **Nintendo** Phát hành: **Nintendo**

Thể loại: **Hành động, phiêu lưu** Ngày phát hành: **19/06/2011**

MARIO KART 7

Phiên bản thứ 7 của trò chơi vừa đặt chân lên 3DS đã gây ấn tượng mạnh đối với giới chuyên môn cũng như fan hâm mộ. Vẫn với lối chơi đặc trưng nhưng Mario Kart 7
mang đến những hình ảnh đẹp mặt, các vòng đua đầy thử thách. Ngoài ra, hệ thống chơi multiplayer online là một trong những điểm được đánh giá cao của phiên bản này. Bạn sẽ đua dưới nước và trên không bên cạnh các nhân vật tại Vương quốc Nấm quen thuộc.

Phát triển: **Nintendo** Phát hành: **Nintendo**

Thể loại: **Đua xe, hành động** Ngày phát hành: **04/12/2011**

STAR FOX 64 3D

Đội Star Fox đã trở lại để thực hiện những nhiệm vụ đại nhất của họ. Với phiên bản 3D được làm lại từ Star Fox 64 9dã mang đến đồ họa hoàn toàn mới. Thiên hà Star Fox tái hiện rất hoành tráng trên màn hình Nintendo 3DS và hình ảnh 3 chiều sẽ cho người chơi cảm nhận chân thực hơn về khoảng cách và vị trí. Điều này sẽ là cho trò chơi trở nên dễ tiếp cận và trực quan hơn, tập trung và chính xác hơn trong các động tác.

Phát triển: **Nintendo** Phát hành: **Nintendo**

Thể loại: **Hành động** Ngày phát hành: **09/09/2011**

Danh sách 5 game DS hay nhất năm

Pushmo ● **Metroid II: Return of Samus** ● **Blaster Master: Enemy Below**
WordJong Arcade ● **Battle of the Elements**

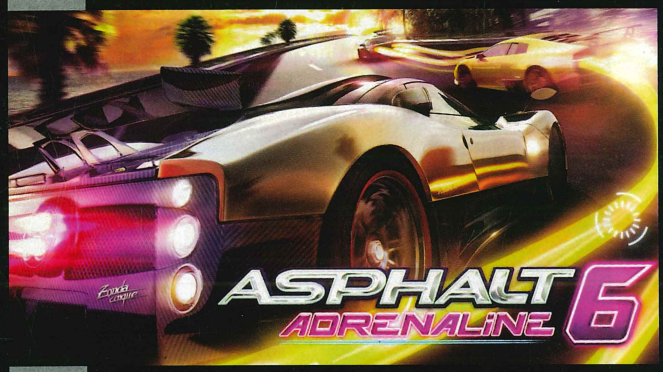
Top Android Games 2011

ANGRY BIRDS RIO

Tựa game "gây nghiện" không còn xa lạ gì với các game thủ Android nhưng với sự trở lại của phiên bản Angry Birds Rio, trò chơi thậm chí còn thú vị hơn. Người chơi phải đối đầu với bọn khỉ tinh ranh trong khung cảnh được thiết kế mới như trên bãi biển hay trong rừng rậm. Đồng thời, cốt truyện của game cũng cung cấp cho người chơi những nhiệm vụ như giải cứu và cả những màn đấu trùm thú vị.

Phát triển: **Rovio Mobile** Phát hành: **Rovio Mobile**
Thể loại: **Hành động** Ngày phát hành: **22/04/2011**

ASPHALT 6: ADRENALINE



Phiên bản Asphalt 6 của Gameloft không chỉ là một trong các tựa game được đánh giá có đồ hoạ xuất sắc nhất trên Android mà còn là tựa game đua xe hàng đầu tính đến thời điểm này. Với hơn 40 chiếc xe, 12 vòng đua xuyên suốt 11 giải đấu và 55 sự kiện khác nhau cho phép người chơi tự do khám phá. Bên cạnh đó, phần chơi mạng của game còn hỗ trợ chơi tối đa đến 6 người. Rõ ràng Asphalt 6 là một tựa game khó bỏ qua..

Phát triển: **Gameloft** Phát hành: **Gameloft**
Thể loại: **Đua xe** Ngày phát hành: **01/12/2011**

DEATH WORM

Một tựa game thể loại hành động phiêu lưu rất mới lạ đã từng thành công trên hệ iPhone trước khi được tung vào thị trường Android. Trò chơi với lối chơi khác hẳn những trò chơi trước đây khi người chơi được điều khiển một con sâu khổng lồ với một mục đích duy nhất là phá hủy mọi thứ trên mặt đất cản đường nó. Các nút điều khiển được thiết kế đơn giản, trực quan cùng góc nhìn hợp lý đã đem lại ấn tượng ngay cho game thủ.

Phát triển: **PlayCreek LLC** Phát hành: **PlayCreek LLC**
Thể loại: **Hành động** Ngày phát hành: **11/08/2011**

TRAIL XTREME

Trò chơi thể loại đua xe motor địa hình đem lại nhiều hứng thú cho người khi tận dụng được cả điều khiển cảm ứng và gia tốc kế của thiết bị Android. Với hơn 60 màn chơi được thiết kế đầy thử thách giúp người chơi có được trải nghiệm điều khiển xe thú vị như nhảy, búng, hay leo qua các chướng ngại vật, đồng thời cũng phải cố gắng để hoàn thành nhiệm vụ với thời gian nhanh nhất có thể.

Phát triển: **Deemedya** Phát hành: **Deemedya**
Thể loại: **Đua xe** Ngày phát hành: **09/10/2011**

YOO NINJA

Một trò chơi khá vui nhộn và đem lại nhiều tiếng cười cho người chơi với cách thiết kế nhân vật và màn chơi độc đáo. Vào vai một chú ninja nhóc có khả năng chạy trên mặt đất và cả trên trần nhà. Nhiệm vụ chính của chú là phải chạy thật nhanh đồng thời phải biết chọn thời điểm đúng lúc để chuyển đổi bề mặt đồng thời vượt qua những chướng ngại vật nằm rải rác khắp đường đi.

Phát triển: **RUNNERGAMES** Phát hành: **RUNNERGAMES**
Thể loại: **Hành động** Ngày phát hành: **17/04/2011**

NHỮNG ỨNG DỤNG ĐÚNG ĐẦU TRÊN IPHONE, IPAD

iOS

Năm 2011 quả là một năm đầy biến động với giới công nghệ, đặc biệt là Apple. Cả thế giới bày tỏ cảm xúc đau buồn, thương tiếc trước sự ra đi của thiên tài Steve Jobs, người đã làm thay đổi cuộc sống thường nhật của hàng triệu tín đồ công nghệ cao. Tuy đã khuất bóng nhưng gia sản mà Steve để lại vẫn đủ để làm nức lòng fan hâm mộ trong một khoảng thời gian rất dài nữa với những sản phẩm đỉnh cao như iPhone 4S, iPad 2, iPod Touch thế hệ mới hay iPod Nano màn hình cảm ứng. Bên cạnh sự tiện dụng, một yếu tố quan trọng giúp cho các thiết bị này giữ được độ "hot" trên thị trường chính là kho ứng dụng đồ sộ trên cửa hàng trực tuyến App Store. Bạn hầu như có thể tìm thấy mọi thứ mình cần từ nhu cầu làm việc, giải trí hay chia sẻ thông tin với cộng đồng. Đến hẹn lại lên, TGG một lần nữa tổng hợp danh sách các ứng dụng được nhiều người ưa chuộng nhất trên hệ máy iOS để người dùng có thể tham khảo và đưa ra những sự lựa chọn thích hợp cho riêng mình.

IPHONE

Ứng dụng iPhone của năm 2011

1.Instagram - ứng dụng chia sẻ hình ảnh qua mạng xã hội, hỗ trợ rất nhiều hiệu ứng đẹp mắt

2.Momento – nếu bạn là người chuộng viết nhật kí thì đây là một ứng dụng không thể thiếu trong chiếc iPhone của bạn.

Game iPhone của năm 2011

1.Tiny Wings – một tựa game nhỏ với lối chơi rất đơn giản nhưng đủ sức cuốn hút bạn dán mắt vào màn hình trong nhiều giờ liền. Hiện Tiny Wings được yêu thích rất mạnh mẽ tại thị trường châu Âu.

2.Tiny Tower – trò chơi thể loại mô phỏng cho phép bạn xây dựng một tòa tháp và quản lý công việc kinh doanh bên trong nó, game nhận được phản hồi rất tích cực từ phía người chơi cũng như giới phê bình.

Top 10 ứng dụng iPhone có trả phí (2011)

1.Angry Birds
2.Fruit Ninja
3.Angry Birds Seasons
4.Cut the Rope
5.Tiny Wings
6.Angry Birds Rio
7.Words With Friends
8.Camera+
9.Doodle Jump
10. Plants Vs. Zombies

Top 10 ứng dụng iPhone miễn phí (2011)

1.Facebook
2.Pandora Radio
3.Words With Friends Free
4.Angry Birds Free
5.Skype
6.Netflix
7.Angry Birds Rio Free
8.Groupon
9.Fruit Ninja Lite
10. Twitter

Top 10 ứng dụng Grossing iPhone (2011)

1.Tap Zoo
2.Angry Birds
3.Zombie Farm
4.Tap Pet Hotel
5.Poker by Zynga
6.Smurfs' Village
7.Texas Poker
8.Haypi kingdom
9.Infinity Blade
10. Motion X GPS Drive

IPAD

Ứng dụng iPad của năm 2011

1.Djay - ứng dụng chơi nhạc đa chạm xuất sắc, được rất nhiều nhạc công sử dụng trong các chương trình lớn.

2.Star Walk - ứng dụng hỗ trợ người dùng có thể ngắm và phân biệt các chòm sao và tương tác thời gian thực với bầu trời thông qua camera của thiết bị. Star Walk từng đạt giải ứng dụng có thiết kế ấn tượng nhất của Apple vào năm 2010.

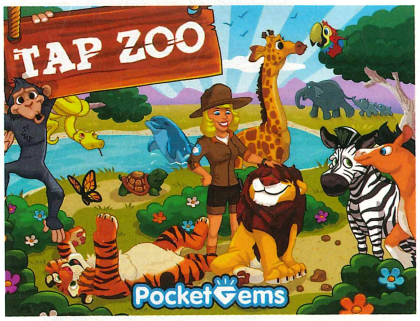
Game của năm 2011 trên iPad

1.Contre Jour HD – trò chơi thuộc thể loại giải đố đi kèm với các hiệu ứng vật lý sống động, thích hợp cho những ai yêu thích tư duy để giải quyết vấn đề.

2.ShadowGun – game bắn súng góc nhìn thứ ba gây ấn tượng mạnh mẽ với người chơi thông qua đồ họa tuyệt đẹp, lối chơi hấp dẫn cùng khả năng tương tác qua mạng xã hội cực tốt, thuận tiện.

Top 10 ứng dụng iPad có trả phí (2011)

1.Angry Birds HD
2.Pages
3.Angry Birds Seasons HD
4.GarageBand
5.Angry Birds Rio HD
6.Penultimate
7.Fruit Ninja HD
8.Cut the Rope HD
9.SCRABBLE for iPad
10. Keynote



Top 10 ứng dụng iPad miễn phí (2011)

1.Angry Birds HD Free
2.The Weather Channel for iPad
3.Netflix
4.CNN App for iPad
5.Angry Birds Rio HD Free
6.Kindle
7.Skype for iPad
8.Calculator for iPad Free
9.Pandora Radio
10. Calculator Pro for iPad Free

Top 10 ứng dụng Grossing iPad (2011)

1.Angry Birds HD
2.Smurfs' Village
3.The Daily
4.Tap Zoo
5.Infinity Blade
6.ForeFlight
7.Angry Birds Rio HD
8.New York Post
9.Tap Pet Hotel
10. Angry Birds Seasons HD

Điểm đặc biệt ở đây là danh sách ứng dụng trên do chính Apple thống kê, bình chọn và công bố rộng rãi đến người dùng. Hẳn bạn sẽ ngạc nhiên vì sao nhiều ứng dụng nổi tiếng như Instacast, Verbs IM... lại vắng mặt nhưng hẳn Apple có cách tính toán riêng và đủ số liệu để chứng minh sự minh bạch trong kết quả bình chọn. Phấn khích hơn khi rất nhiều ứng dụng có phí trong danh sách hiện đang được phân phối miễn phí trên App Store, do đó nếu bạn đang cần bổ sung cho bộ sưu tập của mình thì hãy nhanh chân lên vì giai đoạn khuyến mãi chỉ tồn tại trong khoảng thời gian ngắn và dự kiến kết thúc sau lễ giáng sinh 12 ngày.

5 khoảnh khắc của năm 2011

BAN BIÊN TẬP

"Điện Biên Phủ" 7554 ra mắt

Được chính thức công bố chiều 12/12/2011 và bán ra từ ngày 16/12/2011, 7554 đã trở thành tựa game bị "săn lùng ráo riết" của game thủ Việt Nam vào dịp cuối năm. Đây là trò chơi có nội dung phản ánh lịch sử dân tộc thông qua một câu chuyện hư cấu từ các dữ liệu lịch sử Việt Nam. 7554 đã cố gắng thể hiện chân thực những hình ảnh và thông tin về đất nước Việt Nam ở một giai đoạn đặc biệt - thời kỳ cả dân tộc tham gia vào cuộc kháng chiến trường kỳ chống lại sự đô hộ, áp bức của thực dân Pháp từ năm 1946 đến năm 1954. Emobi Games đã đầu tư tới 17 tỷ đồng cho dự án game kéo dài 3 năm này. Sản phẩm game 7554 ra đời không đơn thuần chỉ là chào bán ra thị trường mà nó là sự đúc kết một thành quả làm việc nghiêm túc, đề cao trách nhiệm của thế hệ trẻ trong việc tôn vinh lịch sử

"Quan và Tí Quậy" ẵm trọn 1 tỉ đồng

Ngày 6/3/2011, tại TP.HCM, Samsung đã tổ chức buổi lễ trao giải cuộc thi viết ứng dụng di động "Samsung bada – Developer challenge" với tổng giá trị giải thưởng lên đến gần 2,5 tỷ đồng, trong đó giải đặc biệt trị giá 1 tỷ đồng đã thuộc về 2 lập trình viên Huỳnh Nguyễn Huy Sinh và Lục Hoàng Hiếu với ứng dụng trò chơi game di động "Quan và Tí Quậy". Kết quả này cho thấy tiềm năng phát triển mạnh mẽ của ngành công nghiệp nội dung số nói chung và ngành phát triển game di động nói riêng.

Tô Trung Hiếu nhận bằng khen của Thủ Tướng

Ngày 23/10/2011, Tô Trung Hiếu đã chính thức được trao tặng Bằng khen của Thủ tướng Chính phủ. Tô Trung Hiếu đã trở thành tượng đài của làng bóng đá điện tử Việt Nam. Bằng khen của Thủ tướng Chính phủ thể hiện sự quan tâm và công nhận của Nhà Nước đối với thể thao điện tử.

Tuyển Việt Nam vô địch OneAsia Cup

Ngày 4/12/2011 tại Kualar Lumpur (Malaysia), đoàn Việt Nam đã chiếm trọn 2 vị trí dẫn đầu và bảo vệ thành công chức vô địch bộ môn FIFA Online 2 tại One Asia Cup 2011. Tổ chức lần đầu năm 2009 tại Singapore, đến nay One Asia Cup đã diễn ra 2 lần. Thành tích này là kết quả của một quá trình không ngừng xây dựng và phát triển thể thao điện tử tại Việt Nam.

Zing Phone ra mắt

Vào ngày 12/10/2011, VNG đã hợp tác cùng Samsung công bố điện thoại Galaxy Y - Zing Phone được tích hợp sẵn 6 ứng dụng của Zing là Zing Me, MP3, News, Zing Browser, trò chơi Nông trại vui vẻ 2, trò chơi Kim Cương phiên bản Trái cây. Đây cũng là trường hợp đầu tiên trên toàn cầu, Samsung tích hợp trước các sản phẩm địa phương lên điện thoại của mình. Còn người dùng Việt Nam có trải nghiệm chơi game mạng xã hội liên tục từ máy tính sang điện thoại di động.

Truyền thông cho giới trẻ

NHÂN SỰ KIỆN ZING ME TRỞ THÀNH KÊNH TRUYỀN THÔNG TRỰC TUYẾN CHÍNH THỨC CHO HỘI SINH VIÊN TP.HCM, THẾ GIỚI GAME ĐÃ PHỎNG VẤN ÔNG LÊ HỒNG MINH, TỔNG GIÁM ĐỐC TẬP ĐOÀN VNG.

BÊN CẠNH ZING ME, ÔNG CÓ NGHĨ RẰNG CÁC GAME ONLINE (BẢN THÂN LÀ 1 NỀN TẢNG TRUYỀN THÔNG CÙNG HỆ THỐNG TRANG CHỦ- ĐIỄN ĐÀN) CŨNG NÊN THAM GIA VÀO TRUYỀN THÔNG CHO GIỚI TRẺ?

Việc truyền thông, định hướng tốt cho giới trẻ luôn là mong muốn hàng đầu của VNG. Các doanh nghiệp phát hành trò chơi trực tuyến, cũng như nội dung số phải thực hiện các chính sách tuyên truyền nhằm tác động đến giới trẻ có cuộc sống lành mạnh hơn. Vấn đề của việc tuyên truyền này là lựa chọn kênh truyền thông phù hợp, nơi giới trẻ có thể dễ dàng trao đổi, tiếp cận, dễ nhìn thấy và tính lan truyền mạnh mẽ để đạt hiệu quả cao.

Zing Me là mạng xã hội lớn nhất tại Việt Nam hiện nay (theo thống kê từ Google Ad planner) quy tụ đông đảo hơn 8,2 triệu thành viên, là kênh truyền thông tốt dành cho các tổ chức, đối tác để chuyển tải thông điệp so với các trang forum của game online, vốn chỉ giới hạn một đối tượng nhất định. Bên cạnh đó, chúng tôi sẽ luôn chú trọng vào việc truyền thông, hướng giới trẻ đến với những điều mang tính tích cực trên các hệ thống trang chủ - forum của game online một cách nhẹ nhàng và khéo léo để hấp dẫn cộng đồng game thủ.

Các sản phẩm game hiện nay đều được lồng ghép yếu tố văn hóa truyền thống, tinh thần dân tộc Việt. Chúng tôi cho rằng việc phát triển văn hóa Việt trong game là điều cần thiết để gìn giữ, phát triển bản sắc Việt Nam trong lòng thế hệ trẻ.

NẾU KHÔNG CÓ NHIỀU THAY ĐỔI, SANG ĐẦU NĂM SAU THỊ TRƯỜNG TRÒ CHƠI TRỰC TUYẾN SẼ CÓ LUẬT ĐIỀU CHỈNH MỚI, THEO ÔNG, LÀM SAO ĐỂ HẠN CHẾ CÁC ĐỐI TƯỢNG QUÁ KHÍCH CHƠI GAME HAY LÀM SAO ĐỂ THỰC HIỆN CSR (CORPORATE SOCIAL RESPONSIBILITIES - TRÁCH NHIỆM XÃ HỘI CỦA DOANH NGHIỆP) TỐT HƠN?

Hiện nay xã hội vẫn còn nhiều cái nhìn thiếu thiện cảm với cộng đồng game thủ. Đối với đối tượng quá khích chơi game, bên cạnh việc quản lý và kiểm soát, tuân thủ theo các quy định của nhà nước, chúng ta cần tìm đúng nguồn gốc và phân tích. Người chơi game cần được tuyên truyền, giáo dục từ nhiều nguồn khác nhau và hơn hết là sự quan tâm chặt chẽ từ gia đình. Nếu người chơi nhận thức được và dừng lại đúng mức độ thì game online cũng như các hình thức giải trí khác sẽ giữ được mặt tích cực của nó. Ngược lại, việc nhận thức chưa tốt dẫn đến không kiểm soát được bản thân và hành vi của mình, thì việc cấm đoán bằng các phương án kỹ thuật lẫn hành chính đều mang lại hiệu quả thấp.

Về trách nhiệm xã hội của doanh nghiệp VNG, bên cạnh việc chấp hành tuân thủ các quy định pháp luật nhằm quản lý, kiểm soát nhưng vẫn đem lại lợi ích cho khách hàng, hằng năm VNG đã hỗ trợ nguồn thu cho Quỹ Cộng đồng người sử dụng Internet Việt Nam (viết tắt quỹ VNIF) thực hiện nhiều hoạt động mang tính cộng đồng và giáo dục như: Tài trợ Quỹ học bổng Vừ A Dính hỗ trợ cho các HSSV dân tộc trong cả nước, tổ chức chương trình quyên góp "1,000 áo ấm mới cho trẻ vùng cao đến lớp" tại các huyện nghèo tỉnh Yên Bái và Bắc Cạn, trao học bổng và thiết bị, máy vi tính cho 2 trường học khó khăn ở Nghệ An, tài trợ chương trình truyền hình thực tế "Ngôi sao mơ ước" trên VTV6 giúp các bạn trẻ thực hiện hóa ước mơ của mình, hỗ trợ gia đình các nạn nhân trong vụ sập mỏ đá Lèn Cờ v.v...

VNG CÓ THỂ CHO BIẾT CÁC TỰA GAME DỰ KIẾN SẼ PHÁT HÀNH TRONG 2012?

Do Quy chế quản lý Game Online vẫn chưa được chính phủ ban hành hoạt động quảng bá sản phẩm game bị đình chỉ từ tháng 07/2010 tới nay nên VNG chưa thể khẳng định sản phẩm game nào sẽ ra mắt trong năm 2012. Hiện tại, một số sản phẩm đã được VNG chuẩn bị từ 2010 như Tinh Thần Biến, Elsword để có thể phục vụ khách hàng khi có giấy phép.

YÊN KHÊ

Trò chuyện với "nhà phát hành rồng"

MỘT TRONG NHỮNG NHÀ PHÁT HÀNH TẠI VIỆT NAM SỚM BÉN DUYÊN VỚI GAME LIÊN QUAN ĐẾN RỒNG NHƯ MU ONLINE VÀ THIÊN LONG BÁT BỘ CHÍNH LÀ FPT ONLINE. THẾ GIỚI GAME ĐÃ TRÒ CHUYỆN VỚI ÔNG NGUYỄN ĐẮC VIỆT DŨNG, TỔNG GIÁM ĐỐC (CEO) CÔNG TY FPT ONLINE NHÂN DỊP XUÂN VỀ.

ÔNG CÓ NHẬN ĐỊNH GÌ VỀ THỊ TRƯỜNG TRÒ CHƠI TRỰC TUYẾN (GAME ONLINE) VIỆT NĂM VỪA QUA, THƯA ÔNG?

Thị trường game online Việt có thể ví như 1 mảnh đất màu mỡ không ngừng phát triển cả về lượng và chất. Trong năm vừa qua, dù không chứng kiến nhiều game mới ra đời rầm rộ, nhưng con số này vẫn đảm bảo ở mức đều đặn. Tuy thế, năm 2011 vẫn là 1 năm đầy khó khăn đối với những người làm trong ngành game online tại Việt Nam. Chúng tôi vừa phải đảm bảo doanh thu, duy trì sự phát triển của công ty, thực hiện đầy đủ tất cả các nghĩa vụ thuế với ngân sách nhà nước; vừa phải học hỏi, cải tiến để có thể phục vụ khách hàng tốt hơn; đồng thời đảm bảo duy trì và phát triển ngành game theo đúng quy định mà nhà nước ban hành.

NẾU NHƯ NGHỊ ĐỊNH QUẢN LÝ INTERNET MỚI (BAO GỒM QUẢN LÝ GAME) ĐƯỢC BAN HÀNH VÀO NĂM SAU, ÔNG DỰ BÁO THỊ TRƯỜNG TRÒ CHƠI ĐIỆN TỬ VIỆT NAM CÓ DIỄN BIẾN RA SAO?

Theo tôi, khi Nghị định quản lý Internet mới được ban hành, thị trường trò chơi điện tử Việt Nam sẽ bùng nổ ở giai đoạn đầu. Sở dĩ như vậy vì hiện nay nhiều công ty đang có các dự án được ấp ủ, chờ "tín hiệu" từ nghị định này để ra mắt người chơi. Lúc đó cạnh tranh sẽ khốc liệt giữa các công ty, còn người chơi có thể bị "bội thực" vì có quá nhiều "món ăn" để "nếm" thử. Sau giai đoạn này, thị trường sẽ cân bằng trở lại và người chơi cũng sẽ chú trọng lựa chọn game hơn, đồng nghĩa với việc NPH phải "săn" được game hay, đáp ứng được nhu cầu thị trường cần tại thời điểm mới, điều này có thể ví von như xả lũ ở đập nước vậy.

THEO ÔNG DỰ ĐOÁN, NĂM 2012, THỂ LOẠI GAME NÀO SẼ PHÁT TRIỂN MẠNH Ở THỊ TRƯỜNG VIỆT NAM, VÌ SAO?

Thị trường Việt Nam vốn rất khó dự đoán trước, nếu cố áp theo các xu hướng chung trên thế giới đôi khi không đúng với quy luật phát triển "đặc thù" tại thị trường Việt. Tuy nhiên, theo tôi, trong năm tới phong trào webgame (game chơi trên trình duyệt) với lối chơi đơn giản, tiện lợi (dân trong nghề gọi nôm na là "casual") sẽ là xu hướng chính của năm 2012. Xu hướng thị trường hiện tại đang thiên về các thiết bị di động truy cập web, xu hướng này sẽ còn phát triển mạnh nữa trong thời gian tới, cho nên nhu cầu giải trí cũng từ đó tăng theo, nhất là game. Các game chạy được trên trình duyệt sẽ có lợi thế lớn là vậy. Hơn nữa, công nghệ web đã bước sang một bước tiến mới với nhiều tính năng mạnh mẽ hơn, nhờ vậy, những dạng game như: nhập vai, bắn súng, dàn trận,... vốn có những đòi hỏi về công nghệ phức tạp, tưởng chừng như không thể có mặt trên web được, giờ đã xuất hiện khá nhiều với chất lượng không hề thua kém. Về mặt NPH thì webgame có chi phí sản xuất không cao, ra mắt và thu hồi vốn nhanh, phù hợp với việc cạnh tranh khốc liệt trên thị trường game hiện nay.

CÒN GAME THUẦN VIỆT, ÔNG ĐÁNH GIÁ RA SAO?

Game thuần Việt có hai xu hướng: xu hướng chính là sản xuất game rồi đem bán ra nước ngoài, chủ yếu là các game dành cho mạng xã hội kế đến mới là xuất khẩu các game cài đặt truyền thống. Xu hướng phụ là thực hiện game offline và bán ra cả trong nước lẫn nước ngoài, trường hợp 7554 là một ví dụ điển hình. Game thuần Việt trong năm tới sẽ có cơ hội chính thức bắt đầu cuộc chơi, đánh dấu bằng việc xuất khẩu game ra nước ngoài. Đã qua rồi giai đoạn mày mò làm game, sắp tới là giai đoạn chúng ta có thể xuất khẩu sản phẩm và thăm dò phản ứng từ thị trường. Sau giai đoạn này sẽ tới giai đoạn điều chỉnh (cả về chất lượng, thị hiếu, v.v.) và bắt đầu chuyên nghiệp hóa dần. Theo tôi đây là 1 tín hiệu đáng mừng và đáng tự hào.

FPT ONLINE CÓ THỂ CHIA SẺ THÊM VỀ CÁC TỰA GAME DỰ KIẾN SẼ PHÁT HÀNH TẠI VIỆT NAM TRONG NĂM 2012?

Năm 2012, chúng tôi cũng mang đến cho làng game những sản phẩm mới và đa dạng về thể loại, và trong đấy cũng nổi bật lên những game về rồng. Có thể vì FPT đã có duyên từ rồng nên chúng tôi cũng sẽ tiếp tục phát triển những tựa game về rồng. Giáng Long Chi Kiếm là một trong những bí ẩn về rồng mà hy vọng chúng tôi có thể sớm ra mắt người chơi trong năm nay, có thể nói đây là 1 trong những sản phẩm đã làm cho các game thủ thử nghiệm đầu tiên "ngây ngất" với nội dung, lối chơi và đồ họa 2,5D được ưa chuộng nhất hiện nay. Các dòng sản phẩm webgame cũng hứa hẹn mở ra những thể loại mới và được giới trẻ hiện nay mong chờ, đặc biệt chúng tôi sẽ đón Xuân 2012 với game "Kungfu bóng đá" với phong cách trẻ trung và hết sức vui nhộn.

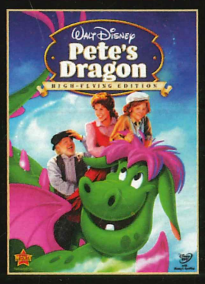
TRONG NĂM NHÂM THÌN SẮP TỚI, FPT ONLINE CÓ ĐIỀU GÌ MUỐN CHIA SẺ CÙNG GAME THỦ?

Mỗi một năm trôi qua với chúng tôi là 1 chặng đường "xương máu", 1 thử thách đã vượt qua và 1 tương lai rộng mở phía trước. FPT Online sẵn sàng đón nhận những bạn bè, anh em cùng chung tâm huyết kề vai sát cánh "chiến đấu" trong năm Nhâm Thìn sắp tới. Chúng tôi cũng gửi lời tri ân đến những game thủ Việt – những người đã, đang và sẽ đồng hành cùng FPT Online trong suốt 1 chặng đường dài đã qua và trong thời gian sắp tới. Nếu không có các bạn, mọi nỗ lực của chúng tôi là vô nghĩa. Sang năm mới Nhâm Thìn, FPT Online thân gửi lời chúc đến cộng đồng game thủ Việt, chúc các bạn đón 1 mùa Xuân đầy vui tươi, hy vọng và 1 năm mới Hạnh Phúc, An Khang.

GAME SI

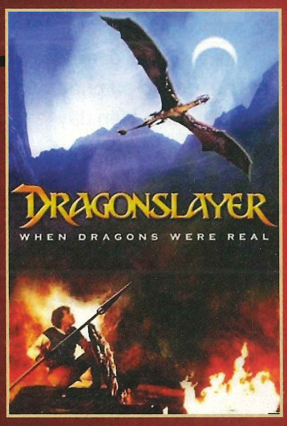
12 BỘ PHIM ẤN TƯỢNG VỀ RỒNG

Việc chào đón một năm Rồng đầy ý nghĩa chắc chắn không thể thiếu những bộ phim về loài vật đặc biệt này.



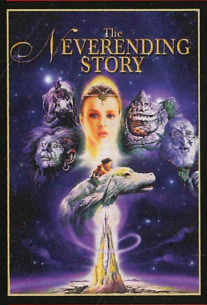
1. PETER'S DRAGON (1977)

Bộ phim theo thể loại phim âm nhạc xuất hiện đầu tiên nói về loài rồng, với một chú rồng ngộ nghĩnh mang thân hình cực kì to lớn và đôi cánh nhỏ xíu. Câu chuyện xoay quanh hai nhân vật chính là chú rồng vô hình Elliott và chú bé Peter, người duy nhất có thể nhìn thấy chú rồng bạn mình. Tất cả mọi người đều không tin sự tồn tại của Elliott cho đến khi chú ta giúp dân làng vượt qua cơn bão với nhiều gian khổ. Khi cơn bão qua đi cũng là lúc Peter phải chia tay chú rồng. Bởi Elliott muốn giúp đỡ thêm những người khác nữa, Peter chia tay bạn với ý nghĩ: "Elliott vẫn còn ở bên mình, cậu ấy chỉ tạm thời vô hình thôi".



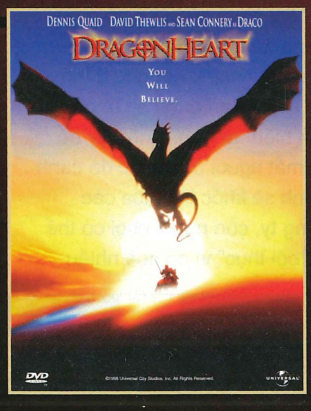
2. DRAGONSLAYER (1981)

Vào thế kỷ thứ VI vương quốc Urland bị một con rồng 400 tuổi Vermithrax quấy phá. Để xoa dịu nó vua Casiodorus thỏa thuận sẽ hiến tế trinh nữ hai lần một năm. Nhằm tránh bị hiến tế một số trinh nữ đã giả dạng thành nam giới, trong đó có Valerian. Họ tìm được thầy phù thủy già Ulrich và anh chàng học việc Galen Bradwarden. Trên đường đi Ulrich bị Tyrian giết chết, nên Galen buộc phải đảm đương vị trí do thầy mình để lại. Tuy nhiên, khi nhìn thấy khả năng của Galen, vua Casiodorus cảm thấy không tin tưởng và nghĩ cuộc tấn công có thể khiến con rồng tức giận, như người anh tiền nhiệm đã từng làm. Nhà vua sau đó tịch thu bùa thiêng và giam cầm Galen. Trong lúc này công chúa Elspeth nghe được tin đồn nên cô đã tình nguyện tham gia vào đợt hiến tế tiếp theo. Thấy vậy, nhà vua buộc phải thả Galen để anh cứu công chúa Elspeth, đáng tiếc là khi anh giết được Vermithrax thì mọi thứ đã quá muộn. Bộ phim đã được đề cử giải thưởng cho hiệu ứng hình ảnh xuất sắc thời bấy giờ.



3. THE NEVERENDING STORY (1984)

Dựa trên tiểu thuyết cùng tên của Michael Ende, bộ phim nói về cậu bé ít nói Bastian Balthazar Bux yêu thích đọc sách. Có gia cảnh không mấy tốt đẹp khi mẹ mất sớm, còn người cha thì tuyệt vọng sau cái chết của vợ. Trong một lần bị ăn hiếp trên đường đến trường, Bux đã trốn vào hiệu sách của Carl Conrad Coreander và đánh cắp cuốn sách The Neverending Story. Khi đọc cuốn sách cũng chính là lúc Bux tham gia vào cuộc phiêu lưu giải cứu nữ hoàng mà theo cách gọi của Bux là: "Moonchild". Trong hành trình Bux phải đối mặt với hai con rồng tượng trưng cho cái thiện và cái ác. Falkor là một con rồng trắng luôn giúp nhân vật chính của câu chuyện. Con rồng còn lại thì luôn tìm cách cản trở cuộc phiêu lưu với mục đích phá hoại.



4. DRAGONHEART (1996)

Năm 984 tại nước Anh, hiệp sỹ Bowen trong chức vụ cố vấn của hoàng tử Einon đã hứa giúp anh ta lên ngôi với hy vọng Einon thay đổi cách cai trị bạo ngược của cha mình. Trong cuộc nổi dậy lật đổ cha của Einon do nông dân tổ chức, nàng Kara đã khiến Einon bị thương nặng. Để cứu con mình, hoàng hậu Aislinn đã nhờ đến sự giúp đỡ của rồng. Rồng thiêng dưới hình dáng Draco đồng ý giúp đỡ thay tim cho hoàng tử với điều kiện anh ta phải cai trị vương quốc trong công lý và đức hạnh. Tuy nhiên, Einon đã đi theo vết xe đổ của cha mình, bắt ép người dân xây dựng lâu đài Roman, đồng thời giết chết cha của Kara. Do có chung trái tim với Draco nên Einon gần như bất tử. Nhận thấy việc làm sai trái của tên bạo chúa Einon, Draco đề nghị Bowen giết mình nhằm chấm dứt triều đại của tên vua bạo ngược. Draco chết đi, linh hồn của anh ta trở thành một ngôi sao mới trên bầu trời. Còn Bowen và Kara trở thành vua và hoàng hậu cai trị vương quốc với công lý và tình người.

5. MULAN (1998)

Phim dựa theo câu chuyện cổ nổi tiếng của Trung Quốc. Một cô gái vì thương cha già phải tòng quân theo lệnh của triều đình, cô đã giả nam để thay cha mặc dù biết nếu bị phát hiện sẽ bị xử trảm. Trong quân ngũ, cô gái đã chứng tỏ sự mạnh mẽ và bản lĩnh, làm rạng danh gia tộc. Chú rồng nhỏ mang phong cách châu Á là điểm nhấn cho bộ phim này. Với nhiệm vụ giúp đỡ Mộc Lan, chú rồng nhỏ màu đỏ trở nên cực kì quen thuộc với khán giả thông qua phong cách hài hước. Để rồi cuối cùng Mộc Lan đã tiêu diệt được thích khách tính ám hại Hoàng Đế. Nhờ công trạng đó cô đã được miễn tội, đồng thời tìm được hạnh phúc cho riêng mình.

6. DRAGON LOVE (1999)

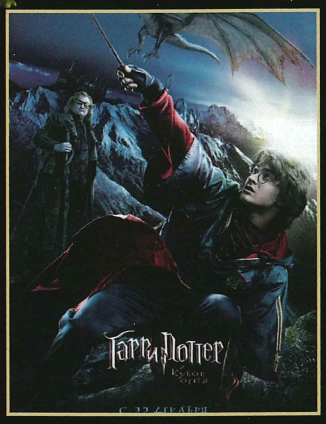
Diệp Hy đem lòng yêu một cô gái tên Tiểu Ngư nhưng anh không ngờ rằng Tiểu Ngư thực chất không phải là người mà là rồng biến thành. Tuy vậy, tình yêu mà Hy dành cho Tiểu Ngư vẫn không thay đổi, hai người thề ước với nhau dựa trên câu chuyện về Đông Hoa (một loài hoa). Mối tình của họ gặp phải sự phản đối của những người xung quanh vì họ cho rằng rồng và người không thể nào sống với nhau và còn vì mối thù hận truyền kiếp giữa người và rồng. Nhưng Hy vẫn cương quyết cưới Tiểu Ngư làm vợ. Đêm thành thân, một cơn phong ba nổi lên khiến hôn lễ không thành, đồng thời khiến họ chia cách mỗi người một nơi... Tình yêu của họ còn đem lại đau khổ cho những người thân của cả hai bên nên suốt 6 năm trời đằng đẵng hội ngộ và chia ly, dù rất yêu nhau nhưng cả hai vẫn không đến được với nhau. Để rồi Hy từ chối hôn sự với công chúa, còn Tiểu Ngư vì cứu Hy và người thân mà bị "hồn siêu phách tán". Rất may là bộ phim có kết thúc mở, để 18 năm sau, kiếp sau của Tiểu Ngư gặp lại Diệp Hy trên một nơi ngập tràn Đông Hoa.

7. SPIRITED AWAY (2001)

Phim bắt đầu bằng việc Chihiro, một đứa trẻ bi quan bị làm phiền về việc phải di chuyển đến một thành phố mới. Trên đường đi đến nhà mới, Chihiro nhìn thấy một con đường tắt. Sau đó gia đình Chihiro lạc đường và đi ngang qua một đường hầm huyền bí dẫn tới một nơi có vẻ là một khu giải trí bị bỏ hoang, dọc đường toàn những quán ăn không người bán. Cha mẹ Chihiro nhìn thấy một nơi bán đồ ăn rất ngon, và họ ăn. Ăn đến mức không thể đứng lên được nữa. Khi chạy đến, Chihiro hoảng hốt nhận ra họ đã biến thành lợn. Chihiro đau khổ vì việc cha mẹ bị biến thành lợn nhưng cũng muốn khám phá thế giới đó xung quanh khi thân thể Chihiro bắt đầu tự biến mất. Một người có tên Haku (thực chất là một con rồng trắng) xuất hiện, đưa cho Chihiro một viên kẹo, sau khi Chihiro ăn xong, cơ thể trở lại bình thường. Anh ta mang Chihiro vào một nhà tắm được sở hữu và vận hành bởi phù thủy Yubaba tàn bạo, nơi mà những linh hồn đến để làm sạch. Haku nói với Chihiro rằng cách duy nhất để cô bé có thể ở lại trong thế giới linh hồn đủ dài để cứu cha mẹ của cô là kiếm được việc làm trong nơi này. Khi Chihiro hỏi Haku tại sao lại tốt với cô như vậy, Haku trả lời rằng anh ta đã biết Chihiro từ khi cô ấy còn rất nhỏ. Vậy là chuyến phiêu lưu vào vùng đất linh hồn của Chihiro để giải thoát cha mẹ mình chính thức bắt đầu.

8. REIGN OF FIRE (2002)

Ngay sau khi thiên niên kỷ mới bắt đầu trong quá trình xây dựng công trình ngầm ở London, công nhân thâm nhập vào một hang động sâu dưới lòng đất khiến con rồng khổng lồ tỉnh giấc và thiêu đốt mọi thứ. Người sống sót duy nhất là một cậu bé tên là Quinn Abercromby, có mẹ là Karen người cũng mất sau sự kiện trên. 20 năm sau, cả thế giới lo lắng trong sự đe doạ của loài rồng. Họ sống trong sợ hãi và lo âu. Cách duy nhất chính là chiến đấu đến cùng để tranh giành sự sinh tồn. Quinn dẫn đầu một cộng đồng những người sống sót trong một lâu đài ở Northumberland. Những người sống sót đang đói, mặc dù họ vẫn trồng trọt để thu hoạch thức ăn nhưng liên tục bị những con rồng phá hoại. Trong khi nhiều người tin tưởng Quinn và đề cử anh làm lãnh đạo thì một số khác lại mang tư tưởng đối lập. Trải qua nhiều thử thách Quinn đã chứng tỏ được năng lực của mình, anh cùng mọi người xây dựng cuộc sống mới bất chấp sự đe dọa của loài rồng.



9. HARRY POTTER AND THE GOBLET OF FIRE (2005)

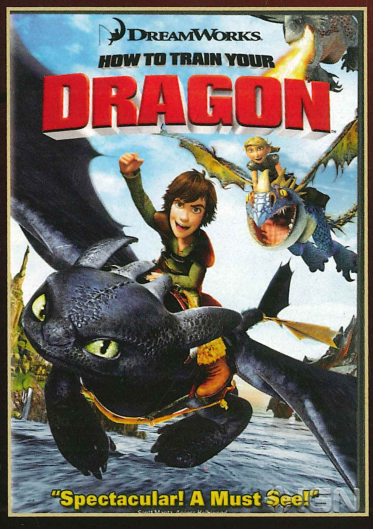
Đây là một cuộc thi mà người chiến thắng sẽ được ghi vào lịch sử. Mỗi người dự thi phải là những người thật sự dũng cảm và họ sẽ phải vượt qua ba thử thách rất nguy hiểm. Và để đảm bảo an toàn hội đồng giám khảo đã nhất chí chỉ cho phép những người quá mười bảy tuổi được dự thi. Cuộc thi đấu Tam pháp thuật diễn ra giữa ba trường phù thuỷ nổi tiếng thế giới của Bungary, Pháp và Anh. Tại vòng thi đấu Tam Pháp Thuật, Harry Potter bất ngờ được Chiếc cốc lửa chọn là thí sinh thứ tư, một trường hợp ngoại lệ hy hữu vì thứ nhất, mỗi trường chỉ có một người được chọn, và thứ hai, cậu bé chưa đủ tuổi để tham gia. Cuộc thi đấu khá cam go, nguy hiểm chết người. Trong cuộc thi cuối cùng trong mê cung, Harry và người bạn thi đấu cùng trường Cedric đã phải đối mặt với chúa tể Hắc ám Voldemort. Cho đến cuối, Harry mới phát hiện ra sự sắp đặt của Barty Crouch Jr. dưới mặt nạ của Moody. Chính hắn đã sắp đặt mọi việc để Harry đến được nghĩa địa, khiến Chúa tể Voldemort được hồi sinh. Hiệu trưởng Dumbledore đã phát hiện ra và báo tin cho nhà tù Azkaban.

10. ERAGON (2006)

Eragon sống với người cậu Garrow và anh họ Roran trên một cánh đồng ở vùng nông thôn trong một ngôi làng được gọi là Carvahall. Trong một chuyến đi săn anh nhặt được quả trứng rồng, từ đây duyên số đã đưa Eragon trở thành một kị sĩ rồng. Quả trứng đã nở ra nàng rồng xanh Saphira, một tình bạn bắt đầu cho cuộc phiêu lưu vô cùng hấp dẫn. Sự xuất hiện của Saphira sau sự kiện loài rồng gần như biến mất, chỉ còn 1 con của lãnh chúa Galbatorix đã làm bùng lên sự truy lùng tiêu diệt chàng hiệp sĩ rồng trong truyền thuyết của Galbatorix. Eragon nhận ra mình có sứ mệnh tập hợp các lực lượng nghĩa quân chống lại sự thống trị của tên lãnh chúa tàn ác...

11. DRAGON WARS (2007)

Dragon War của đạo diễn Shim Hyung Rae được đầu tư với kinh phí 30 triệu USD được xem là tác phẩm điện ảnh tốn kém nhất trong lịch sử điện ảnh Hàn Quốc. Dragon War được xây dựng dựa trên một truyền thuyết của Hàn Quốc về loài rắn Buraki, nhưng lại được quay hoàn toàn tại Los Angeles. Theo truyền thuyết, cứ mỗi 500 năm sẽ có một thần long xuất thế để bảo nhân loại chống lại đoàn quân ma quỷ Zoo, những kẻ tôn thờ Hắc Long. 500 năm trước, một Huyết Long đã giáng trần trong kiếp một nàng công chúa Hàn Quốc và khi công chúa tròn 21 tuổi là lúc nàng hóa kiếp thành Huyết Long. Trước đó, đoàn quân ma cùng Hắc Long tấn công Vương quốc để tiêu diệt Công Chúa. Trong tình cảnh này, lại không nỡ nhìn thấy Công Chúa hóa thành Huyết Long và sống kiếp rồng thần cô độc, chàng Dũng Sĩ bảo vệ Công Chúa đã ôm nàng nhảy xuống vực sâu quyên sinh. Trở về hiện tại, thành phố Los Angeles đang xôn xao vì những phát hiện mới về vết tích của một loại động vật cổ xưa khổng lồ. Chàng phóng viên truyền hình Ethan, nhân vật trung tâm của câu chuyện là người theo dõi và đưa tin về những vụ việc bất thường này. Còn nhân vật nữ Sarah luôn bị ám ảnh bởi những con ác mộng về một cuộc chiến đẫm máu, mà cô là mục tiêu săn đuổi. Sắp đến sinh nhật lần thứ 21, vết xăm rồng đỏ vốn dĩ đã có từ khi mới chào đời của Sarah ngày càng làm cô nhức nhối, bất an về những hiểm nguy sắp ập đến. Trong cuộc hỗn loạn đó, Ethan chợt nhận ra thân phận kiếp trước mình chính là một chiến binh có nhiệm vụ giải cứu Sarah, người có vai trò quan trọng trọng việc giữ quả trứng rồng Buraki...



12. HOW TO TRAIN YOUR DRAGON (2010)

Bộ phim lấy bối cảnh là một thế giới thần thoại của người Viking và loài rồng. Câu chuyện xoay quanh một cậu bé người Viking tên Hiccup, sống tại hòn đảo Berk, nơi chiến đấu với loài rồng đã là một phần của cuộc sống. Trí thông minh cùng óc khôi hài của cậu là thứ khiến cậu bị ghét bởi cả dân làng và cha mình - Stoick vĩ đại, cũng là tù trưởng nơi đây. Tuy nhiên, khi Hiccup được tham gia vào khóa huấn luyện rồng với những cậu bé cùng trang lứa khác, cậu coi đây là cơ hội để chứng minh rằng mình đã trưởng thành và là một chiến binh thật sự. Sau khi vướng vào rắc rối với một khẩu đại bác cùng một chú rồng, Hiccup đã giải thoát chú rồng đó. Rồi cậu đã kết bạn với chú và đặt cho chú một cái tên là Toothless. Mối quan hệ này đã thay đổi hoàn toàn cuộc sống của cậu khi cậu đấu tranh để thuyết phục cả bộ tộc mình rằng việc giết rồng là không cần thiết.

VŨ QUANG

Đạo diễn: Từ Khắc
Diễn viên: Lý Liên Kiệt, Châu Tấn, Trần Khôn, Quế Luân Mỹ, Lý Vũ Xuân, Phạm Hiểu Huyên, Phàn Thiếu Hoàng
Ngày khởi chiếu: 30/12/2011

LONG MÔN PHI GIÁP

Long Môn Phi Giáp được xem là bộ phim võ thuật bom tấn cuối cùng của Trung Quốc trong năm 2011. Tác phẩm này cũng được xem là một phiên bản mới của bộ phim nổi tiếng năm 1967: Long môn khách sạn do Hồ Kim Thuyên đạo diễn, từng đoạt giải Kim Mã dành cho Kịch bản xuất sắc nhất vào năm 1968.

Bộ phim này cũng đã từng được đạo diễn Lý Huệ Dân tái hiện lại vào năm 1992 và được khán giả Việt Nam biết đến với tên gọi: Tân Long môn khách sạn. Đây cũng là tác phẩm đã góp phần đưa phim kiếm hiệp Hồng Kông lên một tầm cao mới. Sự kết hợp của đạo diễn Lý Huệ Dân, nhà sản xuất Từ Khắc cùng với dàn diễn viên ngôi sao trong phim như: Lương Triều Vỹ, Lâm Thanh Hà, Trương Mạn Ngọc, Chung Tử Đơn đã đóng góp một phần không nhỏ vào sự thành công của phiên bản này. Và 18 năm sau thành công của Tân Long môn khách sạn, đạo diễn Từ Khắc quyết định tái hiện lại bộ phim này lần thứ 3. Mặc dù cũng dựa trên kịch bản của Long môn khách sạn nhưng Long môn phi giáp được xem là một tác phẩm mới hoàn toàn, trong đó nội dung phim sẽ là câu chuyện tiếp diễn về chuyện tình dang dở của những nhân vật trong phim, định mệnh và số phận của họ cùng những trận chiến sinh tử tại vùng sa mạc đầy nắng và gió. Và trong phiên bản mới này, đạo diễn Từ Khắc sẽ đảm nhiệm luôn cả hai vai trò đạo diễn và kịch bản.

Từng có kinh nghiệm làm việc với phiên bản thứ hai nên ở phiên bản mới này, Đạo diễn Từ Khắc quyết định mang đến cho bộ phim nhiều hơi thở mới mà theo ông là: kịch bản phức tạp và lý thú hơn, vũ đạo hành động trước nay chưa từng thấy và công nghệ 3D đẳng cấp quốc tế. Tuy nhiên, ông cũng cho biết để tạo nên sự khác biệt cho Long môn phi giáp so với các phiên bản trước đây ông đã phải cố gắng rất nhiều. Ngoài sự cải tiến về nội dung, Long môn phi giáp còn là bộ phim kiếm hiệp sử dụng công nghệ IMAX 3D đầu tiên tại Trung Quốc. Đây là điểm đặc biệt và cũng là điều thú vị của bộ phim. Để thực hiện bộ phim võ thuật, kiếm hiệp này, nhà sản xuất phim Long môn phi giáp đã mời cho bằng được Chuck Comisky, người phụ trách hiệu ứng hình ảnh của bom tấn Avatar 3D để làm giám đốc 3D cho bộ phim. Ngoài Chuck Comisky, bộ phim còn huy động một lực lượng hùng hậu các chuyên gia trong lĩnh vực 3D đến từ nhiều nước Châu Á như: Trung Quốc, Hàn Quốc, Singapore, Tây Ban Nha…

Ngoài ra, bộ phim còn đánh dấu sự tái hợp của diễn viên võ thuật lừng danh Lý Liên Kiệt và đạo diễn võ thuật nổi tiếng Từ Khắc sau 18 năm kể từ bộ phim "Hoàng Phi Hồng 3" (One Upon a Time in China III). Sự kết hợp này không chỉ khiến các fan yêu thích thể loại phim võ thuật và kiếm hiệp háo hức và phấn khích mà còn tạo nên sự thích thú lẫn chờ đợi cho báo chí. Giới truyền thông Trung Quốc đã gọi đây là sự kết hợp hoàn hảo của cặp đôi kung fu Từ - Lý.

THANH VÂN

NHỮNG DIỄN VIÊN LỒNG TIẾNG TRONG GAME NỔI TIẾNG

NẾU NHƯ ĐỒ HỌA ĐÓNG VAI TRÒ LÀ HÌNH THỨC CỦA MỘT TRÒ CHƠI, PHẦN KỊCH BẢN VÀ LỒNG TIẾNG ĐÓNG VAI TRÒ NHƯ PHẦN "HỒN" GIÚP TRÒ CHƠI HẤP DẪN VÀ LÔI CUỐN HƠN. THÀNH CÔNG CỦA MỘT TRÒ CHƠI HAY KHÔNG THỂ KHÔNG NHẮC ĐẾN SỰ XUẤT SẮC CỦA DÀN DIỄN VIÊN LỒNG TIẾNG, GIÚP THỔI HỒN VÀO HÀNG LOẠT NHỮNG NHÂN VẬT ĐẦY CÁ TÍNH MÀ BẠN ĐIỀU KHIỂN.

Bài viết sẽ điểm qua một vài gương mặt diễn viên lồng tiếng nổi tiếng nhất hiện nay với hàng loạt những tựa game đỉnh cao mà họ đã từng tham gia diễn xuất.

DAVID HAYTER
{ SNAKE CỦA DÒNG GAME METAL GEAR SOLID}

David Hayter có thể không quá nổi tiếng trong lĩnh vực điện ảnh với công việc là nhà sản xuất, diễn viên và viết kịch bản phim, nhưng anh lại nổi tiếng qua việc lồng tiếng cho một trong những nhân vật nổi tiếng nhất của làng game là Solid Snake, chiến binh của dòng game Metal Gear Solid. Gắn bó với tựa game hành động bí mật của Konami từ phiên bản đầu tiên năm 1998, đến nay tên tuổi của David Hayter luôn gắn liền với Snake với giọng điệu đặc trưng: lạnh lùng, từng trải, mạnh mẽ, nhưng đôi khi lại đầy cảm xúc tùy theo diễn biến cốt truyện. Hi vọng trong phiên bản tiếp theo của Metal Gear Solid, chúng ta lại gặp lại David Hayter trong vai Solid Snake quen thuộc.

JOHN DIMAGGIO
{ MARCUS FENIX CỦA DÒNG GAME GEARS OF WAR}

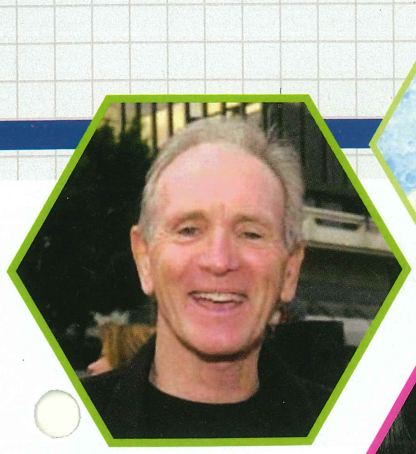
Một trong những diễn viên lồng tiếng kì cựu chuyên vào vai những nhân vật mạnh mẽ, cá tính và mang chút gì đó đầy giận dữ, John DiMaggio có giọng nói nặng nề đặc trưng và đã từng vào vai nhân vật chính Marcus Fenix của dòng game Gears of, Destroyer trong Hulk: The Ultimate Detruction, Wakka trong Final Fantasy X... Mặc dù khá đa dạng nhưng những nhân vật của DiMaggio đều có điểm chung là dữ dội, cứng rắn, đầy sức mạnh.

MICHAEL BELL
{ RAZIEL CỦA DÒNG GAME SOUL REAVER}

Micheal Bell là một trong những diễn viên lồng tiếng có thâm niên lớn nhất khi ông từng tham gia lồng tiếng cho phim điện ảnh và hoạt hình từ những năm 70 như G.I Joe, Transformers, Inhumanoid... Khi lấn sân trò chơi, vai diễn lồng tiếng ấn tượng nhất của ông có thể kể đến là Raziel của dòng Soul Reaver. Tiếp đến, ông còn tham gia lồng tiếng cho nhân vật The Fear trong Metal Gear Solid 3: Snake Eater, Lawrence trong dòng game Ratchet and Clank, Nilithak trong Diablo II và hàng loạt những vai phụ khác trong nhiều thể loại game khác nhau. Các nhân vật của Micheal Bell đều có điểm gì đó kì quái, lập dị, có ma lực, và thông qua giọng nói truyền cảm của Michael Bell, họ trở nên sống động và hấp dẫn trong bối cảnh của game hơn lúc nào hết.

CAM CLARKE
{ LIQUID SNAKE CỦA DÒNG METAL GEAR SOLID}

Cam Clarke cũng là một diễn viên lồng tiếng nổi danh từ lĩnh vực hoạt hình trước khi đến với trò chơi. Anh tham gia lồng tiếng cho nhân vật Leonardo trong Ninja Turtles (Ninja Rùa)



và hàng loạt các vai lớn nhỏ khác trong các phim hoạt hình từ đầu những năm 90. Đến với game, Cam Clarke nổi tiếng nhất qua vai Liquid Snake, người anh em song sinh phản diện của Solid Snake trong dòng game Metal Gear Solid. Với chất giọng cao pha lẫn chút gì đó giả tạo, Cam Clarke phù hợp với dạng nhân vật phản diện lập dị, có những âm mưu lớn và đầy tham vọng. Ngoài Metal Gear Solid, Cam Clarke còn tham gia lồng tiếng trong game World of Warcraft, Dragon Age và đặc biệt là nhân vật phản diện Andrei Ulmeyda kì quái của Killer7. Với khả năng lồng tiếng đa dạng của mình, Cam Clarke thành công với đa số những vai phản diện đòi hỏi chiều sâu trong suy nghĩ và có phần thâm hiểm.

PAUL EIDING
{ ZEUS CỦA GOD OF WAR}

Với chất giọng già dặn, đầy quyền lực, Paul Eiding thường vào vai những nhân vật lớn tuổi nhưng có sự ảnh hưởng khá lớn với nhân vật chính trong game. Từng nổi tiếng qua việc lồng tiếng phim điện ảnh, truyền hình và cả tham gia trình diễn trên sân khấu từ những năm 80, Paul Eiding có nhiều kinh nghiệm áp dụng vào lồng tiếng cho nhân vật game. Nổi bật trong các vai của Paul Eiding có thể kể đến là Overmind của StarCraft II, Memphisto của Diablo II, Zeus của God of War, Paul Luther của Eternal Darkness và đại tá Roy Campbell của Metal Gear Solid.

JENNIFER HALE
{ SHEPARD CỦA MASS EFFECT}

Với hơn 100 vai diễn khi lồng tiếng trong game, Jennifer Hale được xem là nữ diễn viên lồng tiếng kì cựu nhất hiện nay. Cô đã từng lồng tiếng cho các nhân vật nữ chính trong game như Bastila Shan trong Knights of the Old Republic, Naomi Hunter trong Metal Gear Solid, và đặc biệt ấn tượng nhất là phiên bản nữ của nhân vật Shepard trong Mass Effect. Một sự thật mà ít ai được biết là Jennifer Hale còn lồng tiếng cho Samus Aran, nữ nhân vật nổi tiếng của dòng game Metroid Prime của Nintendo.

ROBIN ATKIN DOWNES
{ TRAVIS TOUCHDOWN CỦA NO MORE HEROES}

Đã tham gia lồng tiếng cho khá nhiều game, Robin Atkin Downes là diễn viên khá đa dạng trong việc thể hiện các nhân vật trong nhiều loại game khác nhau, từ Dragon Age đến Fallout và mới nhất là nhân vật khá lập dị Travis Touchdown của No More Heroes, Captain Slag của Ratchet & Clank và cuối cùng là nhà tiên tri trong dòng game bắn súng nổi tiếng Halo. Thật không ngạc nhiên khi bạn sẽ thấy Robin Atkin Downes xuất hiện trong những phiên bản tiếp theo của No More Heroes, Gears of War hay Uncharted với chất giọng đặc biệt và đa dạng của mình.

FRED TATASCIORE
{ HULK CỦA MARVEL ULTIMATE ALLIANCE}

Nam diễn viên lồng tiếng người Mỹ nổi tiếng qua khá nhiều vai diễn với giọng nói đặc biệt đáng sợ của mình. Fred Tatasciore từng tham gia lồng tiếng cho khá nhiều phim và hoạt hình, và khi tham gia vào thế giới game, ông cũng đem chất giọng đặc trưng đáng sợ kiểu "quái vật" của mình vào những nhân vật như dị nhân The Hulk hay Tabitha trong Fallout: New Vegas. Đặc biệt, Fred Tatasciore tham gia lồng tiếng 2 nhân vật trong dòng game hành động đỉnh cao God of War của Sony: thần Poseidon và Typhon. Ngoài ra, ông còn tham gia một số vai zombie trong series game Left 4 Dead của Valve. Một số vai nổi bật khác của Fred Tatascriore bao gồm Damon Baird của Gears of War, Saren của Mass Effect và Zeratul của StarCraft II: Wings of Liberty.

CẨM TÚ

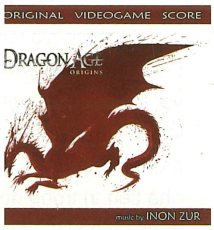
INON ZUR: NGƯỜI THỔI HỒN CHO LOẠT GAME DRAGON AGE

NHỮNG GIAI ĐIỆU BAY BỔNG CÙNG NHỮNG BẢN HOÀ ÂM ĐẦY CẢM XÚC CHÍNH LÀ MỘT YẾU TỐ QUAN TRỌNG GÓP PHẦN LÀM NÊN THÀNH CÔNG CHO TỰA GAME DRAGON AGE. THẾ NHƯNG, THẬT NGẠC NHIÊN KHI ĐƯỢC BIẾT NHÀ SOẠN NHẠC CHO TỰA GAME NÀY LẠI LÀ MỘT NGƯỜI TRƯỚC ĐÓ CHƯA TỪNG BIẾT GÌ VỀ GAME VÀ THẬM CHÍ CÒN KHÔNG PHẢI LÀ MỘT GAME THỦ.

Inon Zur bắt đầu sự nghiệp sáng tác của mình với việc soạn nhạc cho các bộ phim như Digimon và Power Rangers cho kênh truyền hình Fox Family, nhưng cuối cùng tài năng của anh lại được công nhận rộng rãi nhờ vào các tựa game như Prince of Persia, EverQuest, Crysis, Lineage hay Fallout và gần đây nhất là hai phiên bản của trò chơi Dragon Age. Hãy cùng lắng nghe Zur chia sẻ làm thế nào anh lại bén duyên với ngành công nghiệp game và thành công trong việc truyền cảm hứng đến cho game thủ thông qua những bản nhạc đậm chất sử thi của mình.

Zur đến với lĩnh vực soạn nhạc game thật tình cờ khi anh đang làm việc tại kênh truyền hình Fox Family. Anh đã viết hàng trăm bản nhạc cho các chương trình truyền hình tại đây cho đến khi nhận được một cú điện thoại đề nghị hợp tác soạn nhạc cho trò chơi. Tại thời điểm đó, Inon Zur không phải là một game thủ nên thực sự không biết trò chơi cũng cần âm nhạc và càng không biết có sự hiện diện của các nhà soạn nhạc game. Tuy nhiên, khi được cho nghe thử vài bản nhạc được viết dành cho game thì anh nhận ra ngay đó chính là thứ anh luôn muốn viết, thể loại mà theo Inon Zur chia sẻ luôn chứa đầy cảm xúc và cao trào.

Trước khi viết nhạc cho Dragon Age, Inon Zur từng hợp tác với BioWare qua loạt game Baldur's Gate. Thế nhưng khi bắt tay thực hiện ý tưởng cho Dragon Age: Origins, Zur mới thật sự khẳng định tài năng vì đã mạnh dạn đưa giọng ca sĩ vào bản nhạc chủ đạo trong game, một nét khác biệt so với các tựa game trước đây. Theo anh, điều này đem lại cho game thủ cảm giác có ai đó đang tâm sự với mình chứ không phải bị tấn công ngay từ đầu bởi một dàn nhạc lớn, và đây cũng là cách tuyệt vời giúp kết nối game thủ với trò chơi. Do đó, các bản nhạc trong Dragon Age: Origins thường bắt đầu với một giọng hát và sau đó mới được tiếp nối bởi những giai điệu từ một dàn nhạc. Phiên bản đầu tiên này cũng mang đậm chất sử thi khi kể câu chuyện về nguồn gốc đồng thời đưa người chơi tiếp cận thế giới của Dragon Age, vì thế Inon Zur đã khéo léo kết hợp giọng ca nữ chính với những giai điệu mang âm hưởng Trung Đông nhằm thể hiện được chất sử thi này.



Còn đối với Dragon Age II, game lại thiên về hành trình thực hiện xứ mạng của từng nhân vật và vì vậy âm nhạc cũng được thực hiện theo một hướng khác. Cụ thể là sẽ phải gần gũi và sâu lắng hơn đồng thời thích nghi được với từng hành động của nhân vật. Để có nguồn cảm hứng cho các bản nhạc này, Inon Zur đã tìm hiểu rất nhiều về lịch sử cũng như các yếu tố âm nhạc của vùng bán đảo Scandinavia thuộc tây bắc Châu Âu và kể cả sử thi của Hy Lạp. Đây cũng chính là hai chất liệu chủ yếu góp phần làm nên thành công cho các sáng tác của anh trong Dragon Age II.

Cuối cùng, theo Inon Zur điều quan trọng nhất khi sáng tác nhạc game là phải xác định được cảm giác mà bạn muốn người chơi trải nghiệm là gì? Sự sợ hãi, hồi hộp khi bị truy đuổi hay niềm vui khi chiến thắng? Có thể nói nhà soạn nhạc hầu như là người quyết định việc này. Ví dụ như trong một khung cảnh âm u nhưng nhạc nền lại vui vẻ thì người chơi sẽ không có cảm giác lo sợ, hay trên một con đường sáng sủa mà nhạc nền lại dồn dập thì người chơi sẽ phải đề cao cảnh giác. Nói cách khác, âm nhạc là một phần quyết định và không thể tách rời khỏi các trò chơi thành công ngày nay.

KHẮC THÀNH

DRAKON
TRÒ CHƠI CỦA RỒNG

MỘT HANG ĐỘNG ĐẦY NHỮNG KHO BÁU ĐANG CHỜ ĐỢI. MỘT CON RỒNG THAM LAM CẤT GIỮ NHỮNG KHO BÁU ĐÓ CHO RIÊNG MÌNH. VÀ NHƯ VẬY, 6 NGƯỜI PHIÊU LƯU MẠO HIỂM ĐẦY DŨNG CẢM XÔNG VÀO TRONG HANG VỚI MỤC ĐÍCH TIÊU DIỆT CON RỒNG VÀ KHÁM PHÁ HANG ĐỘNG, TÌM KHO BÁU...

Cho đến lúc này, câu chuyện vẫn còn theo rất đúng chuẩn phong cách phiêu lưu huyền ảo quen thuộc! Và đây là lúc câu chuyện bắt đầu chuyển hướng trong trò chơi Drakon.

Những người phiêu lưu mạo hiểm đã tìm ra kho báu, được canh giữ bởi Drakon – con rồng, và là nhân vật chính của trò chơi. Họ bị Drakon đánh bầm dập tơi tả và vứt vào nhốt trong chuồng chờ ăn thịt. Số phận của những người phiêu lưu này xem như đã được định đoạt.

Nhưng không, vẫn còn một tia hy vọng nhỏ nhoi cho họ. Drakon vừa mới ăn sáng xong, không còn đủ sức để xơi hết 6 cục xí quách di động này nữa. Vả lại đời một con rồng nằm trong hang giữ kho báu cũng chẳng có việc gì hay ho để làm, cho nên nó rất là chán. Nhìn vào 6 con người đang lúc nhúc trong chuồng, Drakon chợt nghĩ ra một trò chơi rất thú vị để tiêu khiển trước khi ăn trưa...

TRÒ CHƠI CỦA DRAKON

Drakon là một trò chơi phiêu lưu hang động và chiến đấu dành cho 2-6 người. Người chơi sẽ vào vai 1 trong 6 người phiêu lưu mạo hiểm bị Drakon bắt được và chỉ còn một hy vọng sống sót duy nhất. Đó là trò chơi mà Drakon vừa mới nghĩ ra: thả cho 6 người phiêu lưu chạy rong trong hang của mình, vừa tìm kiếm kho báu vừa đánh nhau chí tử. Người đầu tiên tìm được đủ 10 đồng tiền và chạy đến lối ra sẽ được Drakon tha mạng, những người còn lại sẽ trở thành xí quách cho nó gặm. Đối diện với viễn cảnh trở thành thức ăn cho rồng, người chơi sẽ ném tình bạn, tình chiến hữu ra ngoài đường và quay sang sát phạt nhau, giành giật từng đồng xu cắc bạc để sống sót được qua đại nạn này.

Trò chơi có nhịp độ rất nhanh, bảo đảm cho người chơi không khí hồi hộp căng thẳng khi chạy đua với số mệnh (và với những người chơi khác). Mỗi lượt đi, người chơi sẽ có lựa chọn giữa 2 hành động: hạ một

miếng bản đồ xuống để xây phòng cho hang động hoặc di chuyển sang một phòng bên cạnh phòng mình đang đứng. Với cách chơi hang động do người chơi tạo như vậy sẽ tránh được chuyện trùng lặp nhàm chán vì sẽ không có ván chơi nào giống ván chơi nào. Mỗi căn phòng đều có tính năng riêng và có hướng đi giới hạn riêng, người chơi có thể xây phòng để cho mình sử dụng hoặc xây những căn phòng nguy hiểm đầy bẫy rập trên đường đi của người chơi khác. Tính chiến thuật trong trò chơi không cao, nhưng bù lại trò chơi có tính giải trí cao chạm nóc với những giây phút hài hước đâm thọt lẫn nhau của người chơi.

Để tăng tính hấp dẫn, mỗi khi người chơi tìm được tiền, đồng tiền đó sẽ lật sấp và chỉ có chủ nhân của nó biết được đồng tiền đó đáng giá bao nhiêu. Có loại tiền đáng giá 1 đồng, 2 đồng và 3 đồng. Người chơi nào bí mật giành được đủ 10 tiền có thể chạy đến lối ra và thoát khỏi nơi đây. Nhưng hãy cẩn thận, những người chơi khác cũng có khả năng ăn trộm những đồng xu mình cực khổ kiếm được. Cảm giác khi bị người chơi khác thò tay vào lấy mất đồng xu đáng giá 3 tiền là một cảm giác rất khó nuốt.

DRAKON: THÔNG THÁI VÀ THAM ĂN

Bên cạnh đó, chúng ta đừng quên nhân vật chính của trò chơi – Drakon. Trong lúc người chơi đang chiến đấu với nhau, Drakon cũng có thể sẽ nổi hứng lên nhảy vào tham gia trò chơi. Theo khoa học, vận động nhẹ một chút trước khi ăn sẽ giúp cho bữa ăn thêm ngon miệng và dễ tiêu hóa hơn. Drakon là một con rồng rất thông thái, thế nên nó cũng hiểu được đạo lý này. Và như vậy trên bàn chơi sẽ có thêm một con rồng to tổ bố chạy rong với mục đích duy nhất là hại đời người chơi. Bất cứ người chơi nào bị nó bắt gặp sẽ lại ăn một trận đòn nhừ tử, bị lột mất một đồng tiền và ném quay lại điểm bắt đầu. Khi gặp Drakon người chơi có lựa chọn giữa hai hành động: gào khóc lớn lên hoặc sụp xuống quỳ lạy. Cho dù người chơi chọn hành động nào thì kết quả vẫn sẽ y như vậy. Vì thế sau nhiều năm nghiên cứu, phân tích và thống kê, người ta kết luận rằng: đừng gặp Drakon là tốt nhất nếu bạn muốn chiến thắng trò chơi.

Một khi đã chơi quen, người chơi có thể tăng mức độ phức tạp và hấp dẫn của trò chơi lên một bậc bằng việc cho phép mỗi nhân vật có kỹ năng riêng. Bây giờ việc chọn nhân vật không chỉ đơn thuần là "chọn cái thằng ngầu ngầu kia" nữa, mà người chơi sẽ phải cân nhắc đến kỹ năng của từng nhân vật. Nên chọn nhân vật chiến binh mọi rợ với khả năng đánh người không thua kém Drakon, hay tên trộm với kỹ năng ăn cắp tiền, pháp sư với kỹ năng biến đến một nơi bất kỳ,... Bên cạnh việc có thêm chọn lựa, trò chơi cũng sẽ trở nên căng thẳng hơn, ác liệt hơn một khi người chơi đã mạnh mẽ và nguy hiểm hơn.

CỜ DRAKON ĐÓN NĂM RỒNG

Drakon là một trò chơi rất nặng về may mắn thay vì chiến thuật, thế nên nó chỉ nên dùng với mục đích duy nhất, cũng là mục đích chính của trò chơi: giải trí và văn nghệ. Hãy cùng gia đình bạn bè tham gia vào cuộc chơi của Drakon để được những giây phút vui vẻ hài hước nhuốm một chút màu sắc ma thuật huyền ảo.

ANH KHOA

The Elder Scrolls® V SKYRIM™

Truyền Thuyết Rồng

"Và quyển bí thư ngàn năm đã tiên tri...

... khi những người con của Skyrim lao vào những cuộc nội chiến thì loài rồng sẽ trở lại, gieo rắc nỗi kinh hoàng lên vùng đất Skyrim cũng như toàn cõi Tamriel. Tuy nhiên, chúng sẽ bị đánh bại bởi một anh hùng vô danh, Dragonborn (Dovahkiin) - người mang trong mình linh hồn của rồng với thể xác của một người trần tục."

Và người đó chính là bạn - người chơi.

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

PHÁT TRIỂN
Bethesda Game Studios

PHÁT HÀNH
Bethesda Softworks

NGÀY PHÁT HÀNH
11/11/2011

THỂ LOẠI
Nhập vai

ESRB
Mature

Skyrim giới thiệu một mở đầu thật hoành tráng với việc hứa hẹn game thủ trong hành trình phiêu lưu cứu thế của mình sẽ phải chống chọi lại loài rồng, loài sinh vật chỉ có trong truyền thuyết và trí tưởng tượng. Tuy nhiên, đó chỉ mới là phần nổi phía trên mặt nước của tảng băng chìm nặng hàng tấn đang giấu mình phía dưới sâu.

Không biết phần ẩn mình này là tốt hay xấu, là thú vị hay chỉ là những gia vị ăn thêm, làm màu không hơn không kém? Chúng ta hãy cùng bước vào Skyrim để tìm hiểu!

Thế giới của những ước mơ

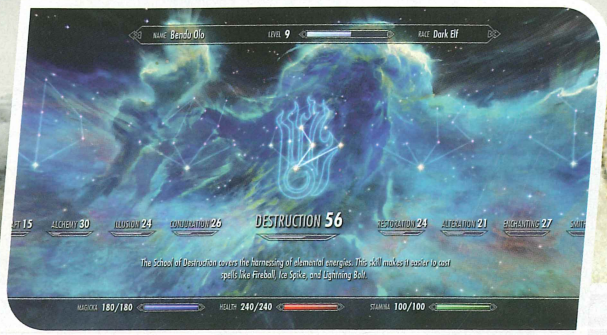
Skyrim là phiên bản mới nhất của dòng game nhập vai nổi tiếng The Elder Scrolls, mà nhắc đến cái tên này thì bất cứ một game thủ nào cũng biết rằng thế giới của trò chơi nó rộng lớn đến dường nào. Skyrim, tất nhiên, cũng kế thừa đặc điểm nổi trội này.

Thế nhưng tại sao tác giả bài viết lại nói rằng thế giới của Skyrim là thế giới của những ước mơ? Nó cũng tương tự như những gì mà các phần trước đó của dòng The Elder Scrolls thể hiện thôi mà? Điều gì làm nên sức hấp dẫn của Skyrim?

Không phủ nhận việc chiến đấu với những con rồng thần thoại là điểm nhấn, "xương sống" làm nên sức thu hút của trò chơi, nhưng bên cạnh đó, vùng đất Skyrim đầy băng giá cũng giới thiệu đến game thủ những hoạt động, nhiệm vụ rất thú vị mà chỉ có các anh hùng trong trí tưởng tượng thực hiện được.

Từ việc "vĩ đại" như truy tìm kho báu của những nền văn minh đã bị tuyệt diệt, khám phá các khu hầm mộ, hay tìm hiểu các bí mật bị đánh mất, tiêu diệt hang ổ bọn cướp lẫn làm công cán cho... các vị thần trên trời cao, đến các việc "lặt vặt" như giao thư, đào mỏ, chặt cây bổ củi, rèn kiếm hay bào chế thuốc, học phép thuật. Nói không ngoa, thế giới của Skyrim có tất cả!

Nó đủ sức để cho game thủ - bạn - thực hiện những gì mà mình hằng mơ ước: trở thành một vị anh hùng, giúp đỡ người dân, trở thành một nhân vật hiền triết với phép thuật vô biên chống chọi lại bất công, hay ngược lại, một tên "anh hùng" vô lại. Việc người chơi muốn định hướng nhân vật của mình như thế nào hoàn toàn phụ thuộc vào



ý thích của chính mình. Và thế giới của Skyrim sẽ có những phản ứng, động thái để thích nghi với những gì mà game thủ lựa chọn.

Điều này có nghĩa, bạn không thể là một tên giết người hàng loạt, một ma cà rồng hút máu hay một ma sói mà lại được người dân chào đón được, và ngược lại, được dân chúng kính phục, được những vị Jarl (một dạng trưởng làng) nhờ vả khi trở thành một vị anh hùng nức danh cứu nhân độ thế.

Skyrim không những vẽ ra một thế giới tưởng tượng kỳ vĩ, cho phép người chơi tung hoành trong đó thỏa sức, mà còn thổi vào đó một linh hồn có sức sống mãnh liệt. Những nhân vật trong game đều có các hoạt động riêng, những tính cách riêng biệt, và từ họ, người chơi có thể lấy được những công việc để có thể… sống trong thế giới Skyrim.

Có hàng trăm nhiệm vụ để game thủ thực hiện, và đôi khi chỉ cần đi "cưỡi ngựa xem hoa", khám phá những ngõ ngách, hầm mộ trên bản đồ game rộng lớn, hoặc những nhiệm vụ với những phần thưởng và đích đến đầy thú vị.

Không những nhiều về lượng với hàng loạt các nhiệm vụ, tính cách và số lượng nhân vật xuất hiện trong game, hãng làm game Skyrim còn chăm chút cả về chất tới những chi tiết nhỏ nhặt nhất. Từ việc nhân vật này sẽ… về nhà lúc mấy giờ, khi nào ăn, đến cả việc muốn bào chế thuốc bạn phải làm như thế nào, sách sẽ hướng dẫn ra sao, vân vân và vân vân.

Nhắc đến sách hẳn bất cứ ai khi chơi Skyrim cũng phải trầm trồ khi nhìn vào kho sách khổng lồ mà trò chơi giới thiệu ngay trong game, với các câu chuyện liên quan đến vùng đất Skyrim lẫn Tamriel nổi tiếng xa xưa. Người chơi sẽ luôn "làm việc" trong cái thế giới Skyrim được game vẽ ra. Hoặc đôi khi lười biếng, chẳng làm gì cả mà chỉ thăm thú ngắm cảnh, đọc những quyển sách nói về thế giới, về lịch sử của các nền văn minh bị biến mất, hoặc ngắm nhìn cảnh thiên nhiên hùng vĩ, cảnh phố phường tấp nập hay tham dự những buổi yến tiệc.

Mọi thứ hiện ra như thật đối với những gì người viết đã từng nghĩ về một thế giới tưởng tượng, với rồng, với kho báu, các vị thần hay với những linh hồn của các anh hùng trong quá khứ.

Giàu nội dung, nhiều cảm xúc với những khúc ngoặt trong cốt truyện thú vị, vậy còn lối chơi của Skyrim như thế nào?

Lối chơi truyền thống pha trộn hiện đại

Mang tiếng là một game nhập vai nhưng cái cách mà Skyrim cho phép người chơi tương tác lên nó không mang tính… "nhập vai" tí nào. Game thủ vẫn được tiếp cận với những đoạn hội thoại, lựa chọn đường đi, lên điểm kinh nghiệm, khám phá các địa điểm trên bản đồ. Tuy nhiên bên cạnh đó, game lại được thể hiện dưới góc nhìn thứ nhất lẫn thứ ba: người chơi nhấp chuột trong các pha hành động, chiến đấu và sử dụng bàn phím để di chuyển nhân vật.

Tất nhiên, phong cách này được xem là "truyền thống" đối với dòng game The Elder Scrolls từ xa xưa, nhưng cái cách mà Skyrim thể hiện cho người chơi lại đậm chất hành động hơn so với các bản tiền nhiệm. Tuy vậy, điều này cũng có cái thú của nó là người chơi có thể tự do điều khiển nhân vật mình, không bị gò bó bởi những con số, những phần trăm tính toán "nhức óc" như các game nhập vai cổ điển kiểu theo mô típ Dungeons & Dragons.

Game cũng lược bỏ đi hệ thống chỉ số truyền thống như sức mạnh, máu, sức đề kháng… và thay vào đó là một hệ thống các cây kỹ năng với các Perk (ảnh hưởng từ Fallout chăng?). Nhân vật sử dụng kỹ năng nào càng nhiều thì chúng sẽ càng lên cấp nhanh, dẫn đến càng mạnh mẽ và hiệu quả.

Để tạo sự phong phú cho chúng, hãng game giới thiệu Perk, những khả năng đặc biệt có được trong mỗi cây kỹ năng mà nhân vật có. Mỗi lần lên cấp, nhân vật có thể chọn các Perk khác nhau tùy theo ý thích của mình.

Ví dụ, bạn muốn xây dựng một hình tượng anh hùng với kiếm một bên, khiên một bên? Chỉ việc trang bị kiếm và khiên cho nhân vật rồi đánh quái vật thật nhiều, thanh kỹ năng dành cho vũ khí một tay sẽ tăng lên, nhân vật lên cấp lấy được điểm, và từ đây ta chọn Perk dựa trên cấp độ mà thanh kỹ năng cho phép.

Thật chẳng thể dùng lời nào để mô tả và nêu bật được cái hay của game nếu bạn không tự thân mình bước chân vào thế giới Skyrim, trải nghiệm và nghiền ngẫm những gì mà trò chơi mang lại. Lúc đó, bạn mới thấy được phong cách, lối chơi mà Bethesda Game Studios đưa vào Skyrim nó hấp dẫn đến dường nào.

Vài hạt sạn nho nhỏ...

Tất nhiên, bất cứ một tựa game nào cũng có những điểm trừ, những mặt tối của nó và chẳng có gì là lạ khi Skyrim nằm trong số đó.

Đầu tiên, ta nhìn vào cái thế giới mà Skyrim tạo ra. Một thế giới rộng lớn, chi tiết như thế tất sẽ có những thiếu sót không đáng có. Và thật vậy, đôi khi bạn sẽ gặp những trường hợp như vật thể biến mất, lỗi vật lý, xuyên vật thể hay đôi khi, bọn lính gác cứ nhầm vị anh hùng của họ với một tên... tội phạm và đòi đuổi bắt!

Có lúc nhân vật giao nhiệm vụ cho mình lại giở chứng "gàn dở", không thèm nghiệm thu, trả tiền một cách khó hiểu. Và đặc biệt khó chịu nhất là các nhân vật đồng hành với vị anh hùng của chúng ta, bao giờ cũng giẫm vào bẫy, bao giờ cũng lao vào... hướng tấn công của địch hay của người chơi để "tự vẫn", bao giờ cũng đứng ngán đường ngay những ngõ hẹp. Có thể nói, đây là yếu tố làm cho trò chơi cực kỳ khó chịu trong mắt bất cứ game thủ nào tham gia vào thế giới Skyrim.

Ngoài ra, hệ thống thanh kỹ năng của Skyrim dù hay với việc càng đánh, kỹ năng càng mạnh, nhưng có quá nhiều lỗ hổng để khai thác. Người chơi có thể đạt được cấp 100 ở bất kỳ cây kỹ năng nào một cách dễ dàng chỉ với một chút "khổ cực" ban đầu.

Việc chiến đấu với những con rồng, điểm trọng tâm khiến cho game thủ thích thú, dù nhìn hoành tráng nhưng càng về sau lại quá mờ nhạt vì độ khó khi chiến đấu với rồng lại chẳng đã bằng khi vật lộn với những con gấu hay gã khổng lồ ngoài hoang mạc. Việc này khiến cho trò chơi hụt hẫng phần nào trong mắt tác giả lẫn các game thủ đã và đang yêu thích Skyrim.

Những lỗi trên dù nhỏ so với thế giới của Skyrim nhưng cũng góp phần làm cho game mất đi cái hay của nó, làm cho cái thế giới "như thật" trở nên "không thật". Điều duy nhất mà người viết cảm thấy đáng tiếc cho The Elder Scrolls V: Skyrim chính là đây.

Dù vậy...

Siêu phẩm để đời!

Game xứng đáng là một trong những sản phẩm tuyệt vời của thế giới game, một cái tên mà bất cứ game thủ nào cũng phải biết đến. Điểm hút hồn của game nằm ở việc Bethesda đã tạo ra được một thế giới Skyrim đầy sức sống với những hoạt động phát triển không ngừng. Người chơi sẽ phải tốn đến hàng trăm giờ liền để thưởng thức, nghiền ngẫm những gì mà trò chơi đem lại.

Và không chỉ dừng lại ở đó, sau khi thực hiện xong nhiệm vụ cứu nhân độ thế, bạn vẫn có thể tiếp tục chu du trong vùng đất Skyrim với vô tận các nhiệm vụ cũng như những thứ để làm.

Giá trị chơi lại cao, giàu nội dung với muôn vàn các bí mật đang chờ đợi để được khám phá, cũng như lối chơi phong phú, những trận chiến đấu hoành tráng, The Elder Scrolls V: Skyrim, nói không ngoa, là một thế giới mà bất cứ game thủ nào cũng nên chu du đến.

HỒNG ÂN

GAME NÓNG HỔI MỚI RA LÒ

SONIC GENERATIONS

Đây là tựa game đánh dấu lần đầu tiên nhím Sonic đặt chân lên hệ máy 3DS, và cũng chính là phiên bản kỷ niệm 20 năm ngày ra đời series Sonic the Hedgehog. Các màn chơi của Sonic Generations cũng bao gồm nhiều phong cách trải dài suốt 20 năm phát triển của dòng game. Bạn sẽ trải qua những màn chơi 2D cổ điển của thời kỳ Sonic tung hoành trên hệ máy Genesis, những màn chơi 3D thô sơ của hệ máy Dreamcast và tất nhiên là cả những màn chơi với nền đồ họa tuyệt vời trên chiếc 3DS; với 18 vòng chơi thú vị khác cùng các màn đấu boss vô cùng ấn tượng. Mọi thứ đều thật tuyệt trong lần trở lại này của nhím xanh. Đây thực sự là một sản phẩm mang nhiều ý nghĩa với game thủ yêu mến chú nhím Sonic.

Thể loại: Platform
Hệ máy: Nintendo 3DS
Phát hành : SEGADimps
Phát triển : Sonic Team
Ngày phát hành: 22/11/2011

TRINE 2

Sau thành công của phiên bản đầu tiên được phát hành năm 2009, "thừa thắng xông lên" nhà phát triển Frozenbyte tiếp tục giới thiệu phiên bản thứ 2. Người chơi đã có thể gặp lại bộ ba quen thuộc từ 2 năm trước. Vẫn giữ nguyên lối chơi trên nền 2D trong một thế giới 3D đầy màu sắc, Trine 2 tiếp tục đưa người chơi nhập vai 3 nhân vật "truyền thống": pháp sư, hiệp sĩ và nữ đạo chích trên con đường hành hiệp qua thế giới. Tối đa 3 người chơi có thể cộng tác qua phần chơi mạng online của game. Các màn chơi của game được sắp xếp một cách khéo léo để người chơi buộc phải vận dụng tối đa khả năng của mỗi nhân vật để có thể vượt qua. Trong khi hiệp sĩ có khả năng cận chiến rất tốt thì pháp sư có thể dùng bùa chú để tạo ra các bậc thang đưa người chơi đến địa điểm mới, còn đạo chích có tốc độ cao có thể đu dây và tấn công đối thủ từ xa bằng cung tên.

Thể loại: Phiêu lưu
Hệ máy: PS3
Phát hành : Atlus
Phát triển : Frozenbyte
Ngày phát hành: 07/12/2011

GIỚI THIỆU

STAR WARS: THE OLD REPUBLIC

Đây là một sản phẩm MMO lấy cốt truyện từ game offline Star Wars: Knights of the Old Republic. Thế giới trong Star Wars: The Old Republic bắt đầu từ ngàn năm trước đế chế Darth Vader, là thời điểm chiến tranh diễn ra giữa nền cộng hòa và người Sith gây chia rẽ thiên hà. Người chơi có thể tự do chọn lựa vào vai hiệp sĩ Jedi, Sith hoặc bất kỳ nhân vật nào trong cốt truyện của Star Wars. Trên bước đường phiêu lưu, người chơi sẽ tự xác định cho mình hướng đi theo lực lượng ánh sáng hoặc bóng tối, các yếu tố tương tác tuyến tính sẽ xảy ra tùy thuộc vào hành động của người chơi.

Thể loại: MMORPG
Hệ máy: PC
Phát hành: EA
Phát triển: BioWare
Ngày phát hành: 20/12/2012

INFINITY BLADE 2

Sau thành công của phiên bản đầu tiên, Infinity Blade 2 vẫn tiếp tục gây ấn tượng mạnh tới game thủ bằng những màn đọ kiếm đấu sức với những quái vật hay đối thủ khổng lồ. Infinity Blade 2 vẫn sử dụng Unreal Engine 3 trong nhân, do đó tạo nên chất lượng đồ họa cao. Hệ thống chiến đấu trong game thì có khá nhiều cải tiến và đối thủ sẽ không còn dễ xoi như ở phần 1. Ngoài ra, các loại quái vật trong Infinity Blade 2 giờ đây cũng đa dạng hơn với sức mạnh, sức chịu đựng cao hơn, khiến người chơi phải dè chừng. Dấu ấn đậm nét nhất của Infinity Blade 2 có lẽ chính là kho vũ khí đồ sộ với đủ loại kiếm, giáp để người chơi nâng cấp với mức phí vừa phải.

Thể loại: Hành động
Hệ máy: Iphone
Phát hành: Epic Games
Phát triển: Chair Entertainment
Ngày phát hành: 01/12/2012

DYNASTY WARRIORS 7: XTREME LEGENDS

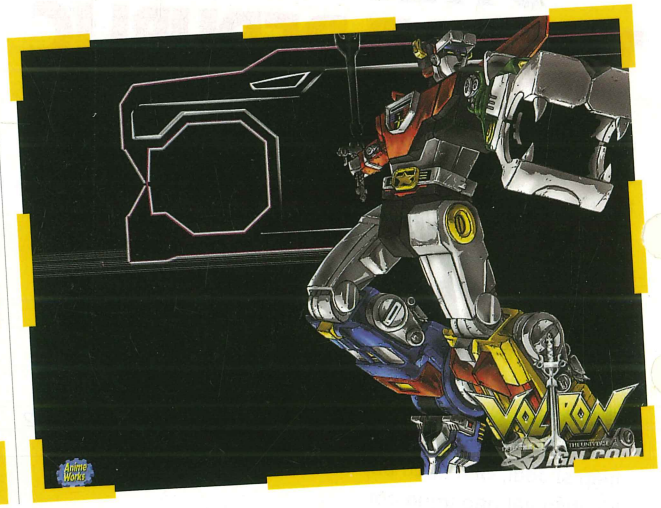
Phiên bản mở rộng Xtreme Legends cho Dynasty Warriors 7 sẽ có thêm các nhân vật mới cùng một số tinh chỉnh khác trong lối chơi. Cụ thể, người chơi sẽ có thể vào vai nhân vật quân sư Guo Jia của Cao Cao, nữ tướng Wang Yi hay Pang De một nhân vật trong Dynasty Warriors 5 cũng trở lại. Với các cải tiến trong lối chơi, Omega Force cho biết sẽ có thêm một số vũ khí mới rất mạnh có thể unlock trong quá trình chơi. Bên cạnh đó, Xtreme Legends cũng mở rộng thêm các cốt truyện mới trong phần Legend Mode. Còn trong Challenge Mode game thủ sẽ có thể hoàn thành những nhiệm vụ khác nhau và sau đó so sánh kết quả của họ thông qua bảng xếp hạng trực tuyến. Ngoài ra, chế độ Mixjoy Mode sẽ cung cấp một phần chơi Story Mode và Conquest Mode.

Thể loại: Nhập vai, Hành động
Hệ máy: PS3
Phát triển: Omega Force
Phát hành: Tecmo Koei
Ngày phát hành: 15/11/2011

VOLTRON: DEFENDER OF THE UNIVERSE

Đây là tựa game thứ 2 về anh hùng người máy Voltron - hay được biết đến ở Việt Nam qua tên "dũng sỹ Hesman". Trò chơi này sẽ theo sát cốt truyện của phiên bản hoạt hình những năm 80 của series Voltron: Defender of the Universe. Bạn sẽ điều khiển 1 trong 5 mãnh sư tạo nên Voltron. Game có cả phần chơi đơn và chế độ phối hợp 5 người trực tuyến. Trong đó, mỗi người chơi có thể điều khiển Hesman sử dụng gươm ánh sáng tiêu diệt đối phương. Mặc dù game trình diễn chưa thật sự ấn tượng, nhưng đối với fan của dũng sĩ Hesman thì không nên bỏ qua, vì đây là tựa game hiếm hoi của đề tài này.

Thể loại: Hành động
Hệ máy: X360
Phát triển: Behaviour Interactive
Phát hành: THQ
Ngày phát hành: 30/11/2011



ROCKSMITH

Thay vì sử dụng một tay cầm mô phỏng hình cây đàn guitar như Guitar Hero hay các game cùng thể loại, người chơi Rocksmith sẽ chơi game bằng một cây guitar điện thật sự. Rocksmith có thể là một cơ hội để game thủ đam mê cây guitar vừa chơi vừa học đàn. Game sẽ bắt đầu bằng những bài tập đơn giản và tăng dần độ khó qua các màn chơi sau. Rocksmith được Ubisoft quảng cáo là tương thích với "hầu hết các loại guitar điện", vậy nên nếu bạn đã có một cây guitar ở nhà thì hoàn toàn có thể mua phiên bản $80 và sử dụng jack cắm đi kèm theo game. Hiện danh sách các ca khúc được sử dụng trong game đã được công bố, trong đó có những cái tên đã quá quen thuộc với người hâm mộ nhạc rock như Lynyrd Skynyrd, Nirvana, Radiohead hay The Rolling Stones.

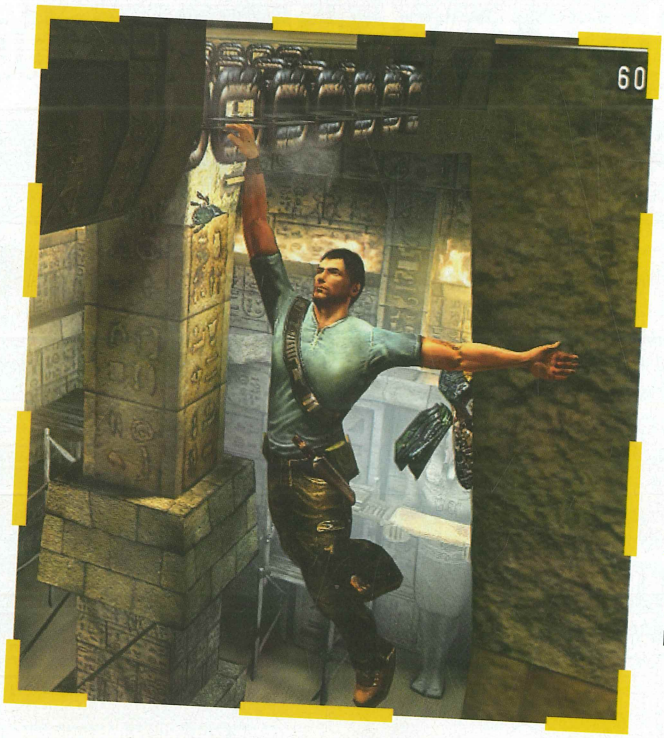
Thể loại: Âm nhạc
Hệ máy: X360
Phát triển: Ubisoft
Phát hành: Ubisoft
Ngày phát hành: 18/11/2011

GIỚI THIỆU

VAMPIRES VS ZOMBIES

Bọn thây ma (Zombie) tràn vào Transylvania tiêu diệt ma cà rồng (Vampires). Bạn phải tập hợp lực lượng bóng tối lại để tìm cách đẩy lùi cuộc tấn công của lũ thây ma. Người chơi phải thu hoạch hàng hóa, bán để sản xuất các vũ khí chiến đấu phục vụ cho cuộc chiến. Sẽ không có thời gian để nghỉ ngơi vì bọn Zombie liên tục từ trên trời roi xuống. Bạn phải chạy đua với thời gian trong công cuộc xây dựng và nâng cấp một loạt các cơ sở sản xuất. Xác của bọn thây ma phơi đầy trên chiến trường sẽ mang đến cho bạn những ngôi sao, hãy sử dụng những ngôi sao được thưởng để có được những phát minh của ma cà rồng từ đó gây khó khăn cho cuộc tấn công của bọn Zombie.

Thể loại: Chiến lược
Hệ máy: PC
Phát hành: Viva Media
Phát triển: Alawar Entertainment
Ngày phát hành: 20/12/2012

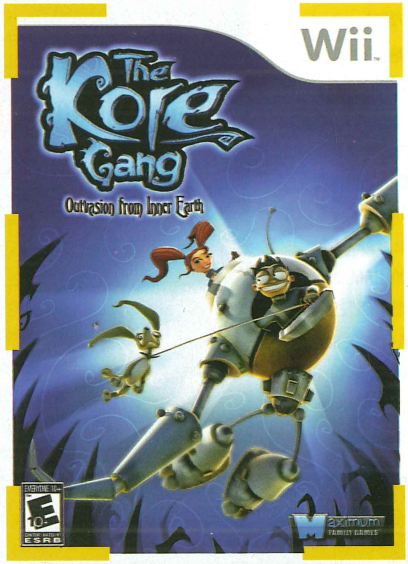


SHADOW GUARDIAN

Tựa game có thể coi là truyền nhân của Uncharted trên nền iOS với sự kết hợp giữa chiến đấu, giải đố và phiêu lưu. Nhân vật chính của Shadow Guardian là Jason Call – một tay săn lùng kho báu với tham vọng tìm ra món cổ vật Prima Materia trong truyền thuyết. Tuy nhiên, Jason không phải là người duy nhất theo đuổi kho báu này bởi một thế lực đen tối cũng đang nhăm nhe sở hữu nó để làm chủ thế giới. Trớ trêu thay, con gái của tên trùm tập đoàn đánh thuê lại đứng về phía Jason vì một số lý do cá nhân, biến những mối quan hệ trong Shadow Guardian càng trở nên phức tạp hơn. Trong game, người chơi sẽ lần lượt phiêu lưu qua nhiều địa điểm khác nhau vòng quanh thế giới: từ những đỉnh núi phủ đầy tuyết trắng ở Nam Cực, những ngọn núi hiểm trở cho đến những khu phế tích Ai Cập tăm tối, những ngôi mộ cổ kỳ bí...

Thể loại: Phiêu lưu hành động
Hệ máy: Iphone
Phát triển: Gameloft
Phát hành: Gameloft
Ngày phát hành: 16/12/2011

THE KORE GANG



The Kore Gang là một thể loại game phiêu lưu, hành động. Trong game, người chơi sẽ được điều khiển 3 nhân vật khác nhau trong hình thù của một robot. Với mỗi hình thù robot khác nhau nhân vật sẽ có những khả năng khác nhau. Và người chơi có thể dễ dàng chuyển đổi giữa 3 nhân vật bất cứ lúc nào. Bạn nên tận dụng và kết hợp khả năng của cả 3 nhân vật để giải quyết các câu đố xuyên suốt trò chơi. So với phiên bản năm 2010, phiên bản The Kore Gang này có thêm một vài trang bị mới, giúp các nhân vật phát huy được hết khả năng, sức mạnh của mình: Pixie leo trèo tốt hơn, Madboy có một bàn tay sắt và chú chó Rex được phát triển các giác quan kinh ngạc để có thể nghe và ngửi tốt hơn.

Thể loại: Hành động
Hệ máy: Wii
Phát triển: Snap Dragon Games
Phát hành: Maximum Family Games
Ngày phát hành: 08/11/2011

Trong The Lord of the Rings - War in the North (WITN), game thủ lại đắm mình vào cuộc chiến xung quanh chiếc nhẫn "The One Ring" diễn ra ở phương Bắc, đi kèm những diễn biến hoàn toàn mới mẻ.

THE LORD OF THE RINGS
WAR IN THE NORTH

CHÚA NHẪN - Chiến tranh phương Bắc

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

PHÁT TRIỂN
Snowblind Studios

PHÁT HÀNH
Warner Bros. Interactive

NGÀY PHÁT HÀNH
01/11/2011

THỂ LOẠI
Action RPG

ESRB
Mature

CẤU HÌNH TỐI THIỂU
CPU: Intel Core 2 Dual 2.4 GHz or AMD 64 X2 4400; **RAM:** 2 GB; **VGA:** 256 MB (256MB NVIDIA GeForce 8600, ATI Radeon 2600); **HDD:** 10 GB; **OS:** Windows XP/ Vista/Windows 7.

Trong vài năm trở lại đây, có vẻ như các sản phẩm từ bộ truyện "Chúa tể những chiếc nhẫn" đều đã trở nên khá im hơi lặng tiếng. Đã từng có một thời, khi mà trận chiến tranh giành chiếc nhẫn báu làm điên đảo tất cả các fan hâm mộ trên toàn thế giới ở hầu hết các mảng giải trí, rất nhiều tựa game được ra đời phỏng theo tác phẩm này. Dưới bàn tay nhào nặn của Snowblind Studios, WITN giới thiệu tới game thủ một cuộc phiêu lưu hoàn toàn mới tại vùng đất Fomost. Đến với WITN, người chơi cùng đồng đội sẽ có mặt ở nhiều vùng đất để rồi cuối cùng dừng chân ở miền cực Bắc giá lạnh nhằm đánh bại Agandaur, một tên tay sai nguy hiểm của chúa quỷ Sauron.

Đồng hành cùng quái điểu

Những tưởng game chỉ xoay quanh việc điều khiển 3 nhân vật chính: người lùn Farin (nhà vô địch của Erebor), chàng Eradan (chiến binh dũng cảm) và nàng Andriel (phù thủy xinh đẹp vùng Rivendell). Tuy nhiên khi bước vào trò chơi bạn sẽ còn đón thêm một người bạn đồng hành "nhỏ bé" là chú chim Beleram. Chú chim này là một chiến binh xuất sắc của dòng tộc Great Eagles. Nhận thấy sức mạnh ghê gớm của Beleram, Agandaur đã ra lệnh cho tay sai bắt và giam giữ chú đại bàng này ở tàn tích Fornost. Khi ba nhân vật chính của chúng ta đi qua đây, họ đã quyết định tiêu diệt lũ Orc khát máu và giải phóng cho Beleram. Từ đây chú chim dũng mãnh nguyện đồng hành cùng ba vị anh hùng trong cuộc chiến giữa loài người và bọn Orc hung tợn. Ngoài ba nhân vật chính có thể hoán đổi cho nhau tại đầu mỗi màn chơi, chú chim Beleram chỉ hỗ trợ khi cần thiết nên nếu bạn nung nấu ý định tự mình cất cánh bay lên trời xanh thì có lẽ sẽ thất vọng đôi chút. Bù lại, người chơi sẽ được lần lượt trải nghiệm khả năng của ba nhân vật chính. Khi chiến đấu, người chơi luôn có hai lựa chọn giáp lá cà hoặc tầm xa. Tất nhiên, xạ thủ như Eradan thì sẽ thuận lợi hơn khi sử dụng cung nỏ trong khi người lùn Farin lại phát huy sức mạnh với chiếc rìu trong tay. Còn nàng Andriel thông minh và xinh đẹp luôn khôn khéo trong việc sử dụng phép thuật đúng lúc để giải nguy cho cả nhóm. Dù vậy, vào một số thời điểm cần thiết thì họ vẫn có thể thay đổi cách chiến đấu của mình. Hơn thế nữa, người chơi còn có khả năng triệu hồi chú đại bàng khổng lồ với sức mạnh cực kỳ "hung hãn". Việc triệu hồi trợ thủ đắc lực này chỉ xảy ra khi có trong tay một chiếc lông đại bàng, chiếc lông này được thu thập trong quá trình chơi và có thể lưu trữ trong hòm đồ. Khi được triệu hồi quái điểu này sẽ túm lấy kẻ thù rồi liệng đi như đám đồ chơi, giúp bạn hạ gục những tên Troll hung tợn hay trở thành phương tiện giúp bạn di chuyển từ điểm này tới điểm khác. Tuy nhiên, thật đáng tiếc vì người chơi chỉ có thể triệu hồi Beleram với một số lần nhất định nên bạn phải cân nhắc nếu không muốn rơi vào tình trạng hiểm nghèo.

Thiên đường hành động?

Thông qua các đoạn trailer game thủ phấn nào mường tượng được lối chơi của WITN theo phong cách chặt chém đúng nghĩa. Ba nhân vật chính đều sở hữu cho mình những tuyệt chiêu cùng một bảng kĩ năng riêng biệt nhằm nâng cấp sức mạnh thông qua điểm kinh nghiệm thu thập được trong quá trình chơi. Ngoài các thông số cơ bản như: sức mạnh, sự khéo léo... WITN còn có một số kỹ năng được phân chia thành nhiều cấp bậc, nằm trong ba nhánh chính bao gồm: Evasion (trung tính), Ranger Strike (thiên về cận chiến), Heavy Shot (cung, nỏ). Dĩ nhiên, người

chơi vẫn có thể phát triển cả ba nhóm trên cùng lúc nhưng việc phân tán nâng cấp rải rác sẽ dẫn đến tình trạng các kỹ năng không được tốt cho lắm. Mang trong mình khá nhiều lựa chọn nhưng hệ thống chiến đấu lại không quá rườm rà, phức tạp. Hầu hết mỗi nhân vật đều có một vài chiêu đánh thông thường với hai loại vũ khí là cận chiến và tầm xa kèm với đó là tuyệt kĩ có sức sát thương lớn. Farin là người khỏe nhất nhóm nên thường có nhiệm vụ thu hút sự chú ý của quân địch. Chiến binh Eradan có thể hạ gục kẻ địch từ xa với những mũi tên thấn sầu hoặc lén lút áp sát và hạ thủ. Còn tiên nữ Andriel lại mang trong mình sức mạnh phù thủy với các phép thuật có thể sát thương trên diện rộng. Mặt khác, Andriel còn có một số phép thuật đặc biệt như tạo ra quả cầu phòng thủ khi cần. Điểm thú vị là cả ba vị anh hùng này đều có chung một khả năng đó là gọi chiến binh đại bàng Beleram đến giúp sức. Các anh hùng của chúng ta cũng hỗ trợ cho nhau khá tốt khi có người bị thương. Việc trị thương lúc nào cũng cần đến một khoảng thời gian nhất định nên trong trận chiến mà đình thương tích nặng người chơi vẫn có thể di chuyển ra khỏi vùng nguy hiểm để việc đồng đội hỗ trợ được thuận lợi và nhanh chóng hơn. Nếu ba người cùng bị thương một lúc thì đồng nghĩa với việc bạn sẽ phải chơi lại từ đầu màn. Người chơi không thể chuyển đổi qua lại giữa các nhân vật mà phải đợi qua màn chơi mới. Do đó, bạn không thể thay đổi trang bị cho họ cũng như không có cách nào giúp đồng đội của mình lên cấp. Hơn thế nữa, với các chỉ thị được thiết kế sẵn dường như không có tác dụng cho lắm nên thay vì ra chỉ thị bạn cứ để mặc họ chiến đấu có khi còn hiệu quả hơn.

Đồng đội thường di chuyển khá chậm nên bạn phải quan sát nếu không muốn phải chiến đấu một mình giữa "đồng không mông quạnh". Lỗi khá lớn trong mảng hành động là nếu di chuyển nhanh đến vị trí có quân địch, đôi khi chúng sẽ đứng yên như tượng cho bạn muốn làm gì thì làm. May mắn là lỗi này không thường xuyên xảy ra nên tính thử thách vẫn được đảm bảo.

Mối dây lỏng lẻo

WITN chứa đầy đủ những gì hấp dẫn thường thấy trong các tựa game thuộc dòng RPG như hệ thống vật phẩm phong phú, đa dạng trong cách chiến đấu cũng như hình ảnh khá bắt mắt. Người chơi có thể tìm thấy các vật dụng tại các rương chứa đồ, thùng hàng… hoặc thu thập tiền rơi ra từ quân địch để mua vật phẩm. Các món đồ sẽ hết hạn sử dụng sau một thời gian nhất định, do đó bạn phải tốn tiền sửa chúng lại nếu không muốn phải mua mới. Tiền bạc trong game cũng không dư dả là bao nên nếu phung phí bạn sẽ cảm thấy hối tiếc khi gặp một thứ độc mà lại bán giá hời. Sẽ rất tuyệt vời khi một tựa game như WITN có một cốt truyện hấp dẫn. Tuy nhiên, khi tìm hiểu nhiều người sẽ cảm thấy mơ hồ trong lối dẫn dắt của trò chơi. Bởi ngoài mục tiêu chung là đánh bại chúa quỷ mối liên hệ của ba nhân vật chính lại khá lỏng lẻo. Những đoạn hội thoại trong game cũng đề cập khá ít tới vấn đề này và đa số chúng cũng khá nhàm chán trừ một vài đoạn cao trào như khi ba nhân vật chính của chúng ta bị nhốt trong đấu trường. Một điểm trừ lớn khác là những trận chiến sẽ sớm trở nên nhàm chán về sau. Đám quái vật chặn đường gần như không có gì thay đổi về chủng loại từ đầu tới cuối game. Trải dài suốt trò chơi, công việc của bạn luôn là bị bao vây bởi từng nhóm kẻ địch, tiêu diệt chúng, mở đường sang một khu vực mới. Dù đã khéo léo lồng ghép vào các nhiệm vụ như: hỗ trợ, bảo vệ… nhưng thời gian vẫn là một thử thách không nhỏ với những giải pháp mang tính tạm thời. Bù lại âm thanh nằm ở mức khá với các đoạn hội thoại rõ ràng, tiếng quạ kêu khi di chuyển trong các tòa thành hoang vu, hay tiếng lá rơi xào xạc của một buổi chiều không mấy yên ả sẽ làm lay động không ít tâm hồn game thủ.

Hy vọng

WITN rõ ràng có chuyển biến hơn so với phiên bản Conquest gần đây. Tuy nhiên, đó vẫn là quá ít so với kỳ vọng. Bên cạnh phần chơi đơn chưa thật sự thuyết phục, WITN có mục chơi Co-op khá hấp dẫn với hỗ trợ ba người chơi cùng lúc. Dù vẫn tồn tại nhiều điểm trừ nhưng với việc sở hữu một hệ thống chiến đấu khá cuốn hút, WITN vẫn đáng để thử qua trong dịp cuối năm này.

BẠCH PHONG

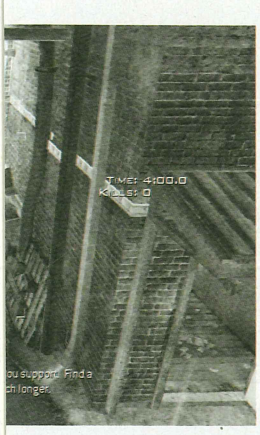
ƯU

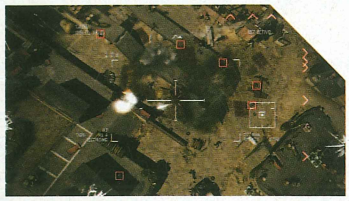
Đồ họa và âm thanh tốt.
Điều khiển linh thú.
Vật phẩm phong phú, nâng cấp đa dạng.

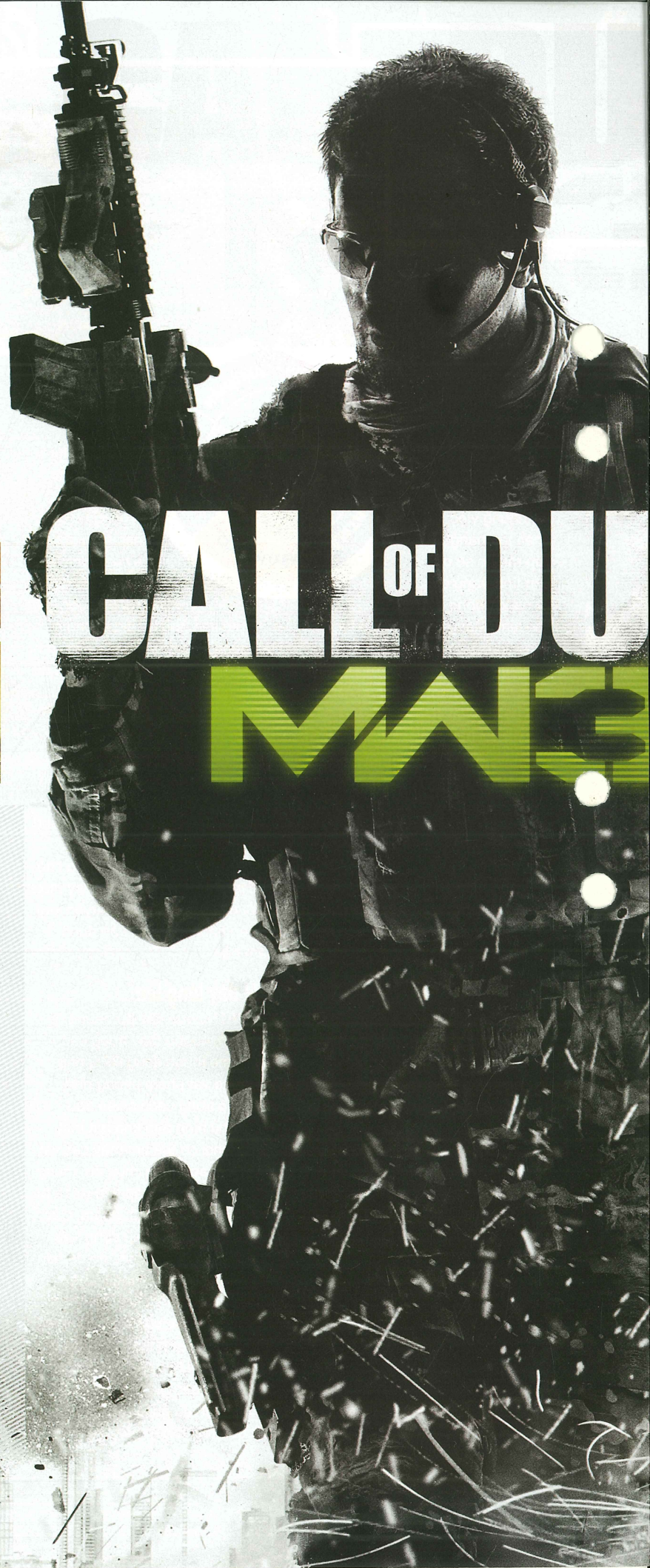
KHUYẾT

Chủng loại quân địch hạn chế.
Còn một vài lỗi nhỏ.

"Tôi không biết Thế chiến thứ ba sẽ đánh nhau bằng gì, nhưng chắc rằng sẽ là gậy gộc và đá trong Thế chiến kế tiếp." - **Albert Einstein**







MATURE 17+ M CONTENT RATED BY ESRB

PHÁT TRIỂN
Sledgehammer Games

PHÁT HÀNH
Activision

NGÀY PHÁT HÀNH
8/11/2011

THỂ LOẠI
Hành động

ESRB
Mature

CẤU HÌNH TỐI THIỂU
CPU: Dual Core 3Ghz; **RAM:** 3 GB; **VGA:** Geforce 8800, ATI Radeon HD 4870; **OS:** XP/Vista/7; **HDD:** 18 GB.

Nỗi lo ngại về một cuộc chiến thế giới trong tương lai sẽ xảy ra, và khi đó, con người sẽ đem tất cả những loại vũ khí hủy diệt ghê gớm nhất vào cuộc chỉ để thỏa mãn những tham vọng của mình, đã được dự đoán. Nhưng rồi cuối cùng nó vẫn diễn ra.

Washington D.C trở thành bãi hoang tàn, chất độc hóa học lan tràn khắp thành London, thủ đô tráng lệ Paris bị hủy diệt... danh sách các thành phố lớn trên thế giới lần lượt tăng dần.

Chúng ta đã đối mặt với ngày tận thế rồi ư?

Bạn đừng lo, đây chỉ là... kịch bản giả định của Modern Warfare 3 (MW3), phần thứ ba của thương hiệu Modern Warfare và là thứ tám của dòng game bắn súng góc nhìn thứ nhất trứ danh - "Call of Duty", mà thôi.

Cuộc chiến của những tham vọng...

Nội dung của MW3 kỳ này được đẩy lên cao trào, tiếp nối các

sự kiện diễn ra ở phần hai. Câu chuyện của chúng ta trở lại vào năm 2016, trong khi nước Mỹ đang gượng dậy sau cuộc tấn công thần tốc của Nga, thì hàng loạt đô thị lớn ở châu Âu đang rên xiết bởi hàng loạt vụ tấn công khủng bố liên tiếp dưới sự chỉ đạo của Makarov – nhân vật phản diện chính kỳ này của game. Mượn cớ của những hiểu lầm để kích động cuộc chiến giữa các cường quốc, Makarov đang tiến đến gần với những tham vọng lẫn sự ích kỷ của bản thân. Nhưng những điều y làm không thể ngăn cản được đại úy Price – một hình tượng anh hùng tiêu biểu kiểu Mỹ của dòng Call of Duty, cùng các cộng sự của mình truy đuổi và quyết tâm tiêu diệt Makarov, để ngăn chặn những hành động điên cuồng của y dù biết rằng, họ đang mang trên mình "lệnh truy nã" toàn cầu.

Bị săn đuổi bởi chính tổ chức đã nuôi dưỡng mình, bị gài bẫy bởi những âm mưu đê hèn từ Makarov, bị giằng xé giữa tình đồng đội, sự bội phản và lòng ái quốc, Price và các cộng sự đã "nhấn chìm" người chơi vào một cuộc chơi đầy những trúc trắc, không gì là không thể và bạn chỉ có thể thốt lên "thật tuyệt vời" sau khi những dòng chữ của màn hình kết thúc game hiện lên…

Khai thác thế mạnh vốn có!

Quả thật, Activision, dù đã "trảm" gần như toàn bộ các thành viên của studio Infinitive Ward (IW), nơi khai sinh ra dòng game Call of Duty (COD) lừng danh, qua các vụ kiện gây chấn động làng game và "thay máu" bằng lực lượng mới hùng hậu hơn đã mau chóng bắt "nhịp" được tinh thần của COD và tiếp tục truyền tải sự hào hứng đến với người chơi, làm họ mau chóng quên đi những "công thần khai quốc" thuở nào.

Vâng, không hào hứng sao được khi những tinh túy của dòng COD qua bao phiên bản đã được Activision nắm giữ trong tay và giờ là lúc để hãng khai thác triệt để.

Trước hết về mặt kịch bản, để chứng tỏ "ta đây không kém ai" khi thiếu vắng đội ngũ nòng cốt của IW và chơi trội, Activision đã không tiếc tiền để vời cho bằng được nhà biên kịch kiêm đạo diễn người Canada – Paul Haggis, người từng nắm giữ tượng vàng Oscar và hàng loạt giải thưởng điện ảnh uy tín khác, chấp bút cho nội dung game dưới sự tư vấn của cố vấn quân sự kỳ cựu Dalton Fury, cựu chỉ huy lực lượng đặc nhiệm Delta Force của Mỹ và cũng là tác giả quyển sách ăn khách "Kill Bin Laden". Bộ đôi, bằng kinh nghiệm điện ảnh và sự từng trải của người lính kết hợp lại đã tạo nên một siêu phẩm game hành động mang đậm phong cách Hollywood đúng nghĩa, với quy mô và sự thể hiện vượt xa hẳn game tiền nhiệm – Modern Warfare 2.

Người chơi sẽ cảm nhận được "không khí chiến tranh ác liệt" không thể quên được xuyên suốt game: từ trường đoạn thủy chiến dữ dội ở New York với những chiến hạm nổ tung bắn ra các cột nước khổng lồ tung tóe, hàng đoàn máy bay rượt đuổi trên không và các pha lái tàu lạng lách giữa "mưa đạn" hệt như trong các phim chiến tranh của Hollywood (mà điển hình là "Pearl Harbor" của Michael Bay), cho tới việc tận mắt chứng kiến

niềm kiêu hãnh của nước Pháp sụp đổ một cách kinh hoàng và ấn tượng, tham gia vào các pha rượt đuổi dữ dội trên đường phố Paris tráng lệ, mắc kẹt trong trận bão cát đổ bộ ngay lúc "dầu sôi lửa bỏng"…

Những khoảnh khắc "nóng bỏng" này cũng là dịp để Activision "khoe mẽ" engine game mới của mình – Modern Warfare 3 engine (thực chất là bản nâng cấp từ engine IW 4.0 dùng trong Modern Warfare 2). Tính năng mạnh nhất mà engine này mang lại cho game chính là cho phép tạo ra các màn chơi rộng lớn với các hiệu ứng đổ vỡ ác liệt hơn, phù hợp với ý đồ "Hollywood" mà Activision mong muốn bên cạnh những màn hành động như phim kể trên.

Một điểm nhấn khác của MW3 là mang lại cho người chơi những góc nhìn khác nhau (khi vào vai một loạt nhân vật) ở các thời điểm khác nhau của một chuỗi sự kiện gắn kết chặt chẽ. Đây cũng là thế mạnh đặc trưng của dòng COD trước giờ. Mỗi nhân vật sẽ có một câu chuyện riêng đan xen trong bối cảnh chính, có những đặc trưng nổi bật (từ ngoại hình cho đến tính cách) làm người chơi nhớ mãi từ bản game này qua bản game khác. Sẽ chẳng ai quên được một Price râu xồm dầy ngạo nghễ hay coi thường các "tân binh" (qua cách ăn nói ngang tàng) nhưng luôn là con người giàu cảm xúc và là bạn đường dày kinh nghiệm, đáng tin cậy, một Makarov thâm hiểm và máu lạnh, sẵn sàng hạ thủ bất cứ ai hay nhóc "Soap" MacTavish sôi sục nhiệt huyết của tuổi trẻ, luôn đứng đầu xông pha trận mạc… Tất cả, hòa trộn với những cao trào đầy bất ngờ (và… sốc!) về kết cục đã tạo chiều sâu cho nội dung, giúp người chơi trải nghiệm game một cách đa dạng, hào hứng và trên hết, luôn tạo sự mới mẻ trong quá trình chơi!

Còn gì trong "công thức" COD mà Activision nắm giữ để dùng cho MW3? Đó chính là "bí quyết" trong các pha đấu súng dữ dội, kịch tính. Sẽ thường tình thôi khi chơi COD không ai không… nổi cáu đập chuột vì những pha đấu súng "xạo đến mức… phải tin" của đối thủ máy ở các cấp độ khó nhất. Nhưng rồi vẫn khoái chí cầm súng tiếp tục chiến đấu ngay sau đó bởi sự lôi cuốn của những tình tiết hấp dẫn không cưỡng lại được. Sẽ bất ngờ thôi khi đối phương cứ xuất hiện tới tấp, bao vây tứ phía, dùng đủ mọi phương kế và cả… thủ đoạn cho đến khi ta chịu di chuyển khỏi nơi ẩn nấp thì chúng mới "buông tha". Thế đấy, game cứ thôi thúc người chơi phải liên tục hành động, tiến về trước, để cảm nhận được sự ác liệt của chiến tranh và mùi vị của việc… nạp game lia lịa là như thế nào!

Với các thế mạnh (kể trên) tiếp tục được duy trì và nhấn nhá, phần chơi đơn của MW3 đã thỏa mãn được sự trông chờ và làm hài lòng những fan hâm mộ cũ cũng như mới. Tuy nhiên, đây chỉ mới là một nửa sức mạnh của COD. Nửa còn lại nằm ở mảng chơi mạng, bao gồm cả phần chơi cộng tác (co-op).

Phương châm "sử dụng những gì hiện có và làm cho chúng tốt hơn" lại tiếp tục được Activision áp dụng cho phần mạng của MW3. Phần lớn những tinh hoa của MW và MW2 được tái sử dụng và thêm thắt một số tính năng mới. Chẳng hạn, cấp tối đa mà người chơi đạt được trong MW là 55 và 70 cho MW2 thì sang tới MW3 được đẩy lên 80 và với 10 cấp Prestige (một dạng "trùng sinh" nhân vật) thì người chơi sẽ phải "leo" tới… 800 cấp để đạt đẳng cấp tối đa không ai sánh bằng! Một hình thức "cày cuốc" như game trực tuyến nhằm giữ chân người chơi ở lại lâu hơn. Prestige giờ còn có thêm "shop" để người chơi vào mở các phần hỗ trợ (tăng điểm kinh nghiệm cho bản thân hoặc vũ khí, mở các ô đồ nghề…) trước khi bước sang một Prestige khác. Không chỉ người chơi cần "cày" cấp bậc mà ngay cả hệ thống vũ khí cũng có tương tự. Càng sử dụng nhiều một loại vũ khí thì tính năng của nó càng mạnh lên. Ngoài ra còn có thêm các chế độ chơi mạng mới, hệ thống xếp hạng toàn cầu, bầu chọn màn chơi trước trận đấu… Đặc biệt nhất là sự trở lại của chế độ tạo máy chủ riêng (dedicated server), vốn từng bị MW 2 "bỏ rơi" và gây sốc cho các fan hâm mộ trên PC. Theo nhìn nhận riêng, những thêm thắt mới này đi theo xu hướng "lớp trong lớp" (matroska) – mở một khám phá này sẽ ra hàng loạt khám phá khác, vô hình chung làm hoàn chỉnh và phong phú hơn cho phần mạng của MW3, khiến người chơi phải bỏ công sức nghiên cứu game nhiều hơn.

Nhen nhóm từ MW (COD4) chỉ dưới dạng "ý tưởng" qua màn chơi "Mile High Club" (thưởng thêm sau khi hoàn tất game), chế độ

Co-op bắt đầu phát triển mạnh ở World At War (COD5) qua kiểu chơi Nazi Zombies, và chính thức ra mắt trong Modern Warfare 2 dưới tên gọi "Spec Ops". Co-op đã trở thành "chuẩn" của dòng game kể từ đây. Trong lần trở lại ở MW3, co-op được đầu tư khá kỹ càng. Đầu tiên là có thêm dạng chơi mới: Survival – một kiểu chơi na ná như Nazi Zombies của COD5, tạo ra những đợt tấn công ồ ạt của A.I và người chơi phải cộng tác với nhau để chống lại cho đến khi "chịu hết xiết"! Kế đến, để có thể chơi được các màn thuộc Mission – vốn được thiết kế dựa theo các màn chơi của phần chơi đơn, thì người chơi phải đạt đủ cấp yêu cầu. Đây là điểm khác biệt khi trong MW2 ta chỉ cần hoàn tất màn là có thể mở được các màn sau nhưng MW3 thì yêu cầu bạn phải "cày" cấp để mở! Việc "cày" này cũng sẽ giúp cho người chơi có thêm các loại vũ khí, kỹ năng và thiết bị hỗ trợ tốt hơn, đồng thời tạo khả năng chơi đi, chơi lại nhiều lần.

Phải chăng dòng game COD đã đến đỉnh?

Gần 500 con người được huy động, 5 studio phối hợp thực hiện, biết bao nguồn lực được huy động, có thể thấy Activision đã dốc hết toàn lực cho "canh bạc" lần này khi đẩy MW3 "đụng nóc" những gì mà trò chơi có thể có được.

Nhưng, với các fan COD, đây là một sự giậm chân tại chỗ! Họ cần "luồng gió mới"!

Hãy nhìn xem, phần hình ảnh của game không khác gì MW2 ra mắt cách đây 2 năm! Có chăng sự khác biệt chỉ là cho phép các nhà thiết kế game tạo ra những màn chơi rộng hơn mà thôi. Ở thời điểm hiện tại có thể nói là "lỗi thời"! Nên nhớ, mỗi bản game của COD luôn cho thấy một sự đổi mới về "ngoại hình" phù hợp với xu thế thị trường hiện tại, tuy chưa đến mức "dữ dội" như các "đối trọng" Crysis hay Battlefield (bởi hãng phát triển game không muốn trò chơi trở nên nặng về mặt cấu hình, vô hình chung ngăn cản một bộ phận lớn người mê game FPS tiếp cận với game) nhưng ít ra cũng phải "xem cho được".

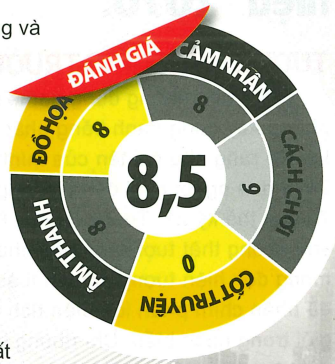
Ở mặt khác, những tình tiết, gút thắt, cách đẩy cao trào, vốn đã quá đỗi quen thuộc với các fan lại tiếp tục được trưng dụng. Một lần, hai lần thì còn mới lạ, sang đến lần ba thì có thể đoán trước được tình tiết sẽ diễn biến như thế nào, ra sao. Có gì mới hơn cho người chơi không, kính thưa Activision?

Phần mạng, không phủ nhận sự phong phú về nội dung hơn hẳn hai phiên bản Modern Warfare trước, nhưng cũng cho thấy nhiều bất cập. Sự phàn nàn lớn nhất của những người chơi mạng MW3 là việc không cân đối về hỏa lực vũ khí dẫn đến sự xuất hiện một số vũ khí "bá đạo"! Đứng đầu danh sách bị "ghét" nhất là khẩu FMG9: vừa gọn nhẹ, tốc độ bắn nhanh, sát thương khá và khi kết hợp với kỹ năng "hai súng hai tay" thì thôi rồi, những người sử dụng akimbo bỗng chốc trở thành "siêu nhân" trên chiến trường! Hay với khẩu shotgun liên thanh – Striker, "ông hoàng" cận chiến, một khi đã khạc lửa thì "xuyên tạc" cả đội đối phương đó như bỡn!

Đây là điều tối kỵ. Hãy tưởng tượng xem, trong một trận đấu ai cũng trang bị akimbo (hai tay 2 súng) chạy veo véo thì sẽ như thế nào? Với những người chơi mới hoặc yếu thế hơn, bỏ cuộc là điều dễ hiểu! Tính ra ở khoản cân bằng này, hai bản Modern Warfare trước làm tốt hơn rất nhiều!

Và hệ thống được mong chờ nhất, hứa hẹn nhất dành cho các fan COD – Call of Duty Elite: đấu trường mạng với những giải thưởng và các danh hiệu hấp dẫn, cũng như là nơi cập nhật nội dung thêm cho game, đã lỗi hẹn với các fan PC vì một lý do hết sức vớ vẩn: "Độ bảo mật của hệ PC không đáp ứng được, chúng tôi cần thêm thời gian!" – Chacko Sonny, người đứng đầu Beachhead Studios, thực hiện COD Elite phát biểu.

Bạc tỷ, danh vọng và lượng fan ủng hộ khổng lồ là những gì mà "con bò sữa" COD mang lại cho Activision ngay từ những ngày đầu đến giờ. Nhưng liệu rằng nó có còn sữa để mà vắt sang năm không khi mà tất cả những gì Activision có thể làm được để duy trì một thương hiệu gần 10 năm tuổi, đã đặt hết vào MW3?

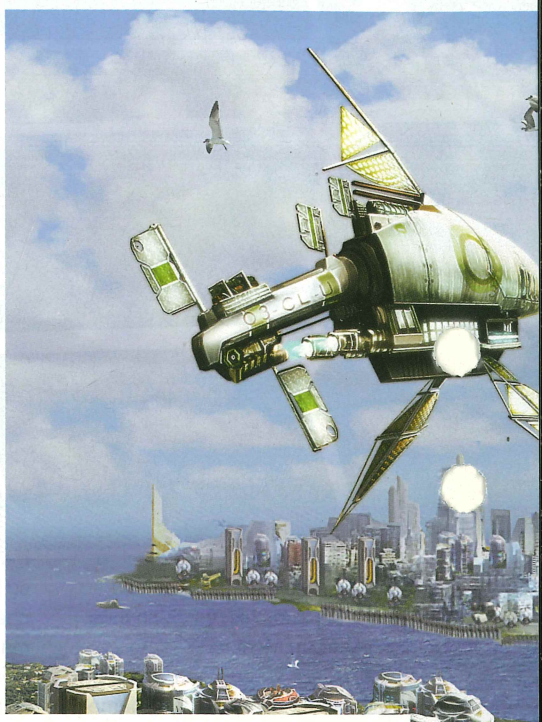


Activison, xin đừng để COD trở thành một Guitar Hero thứ hai...

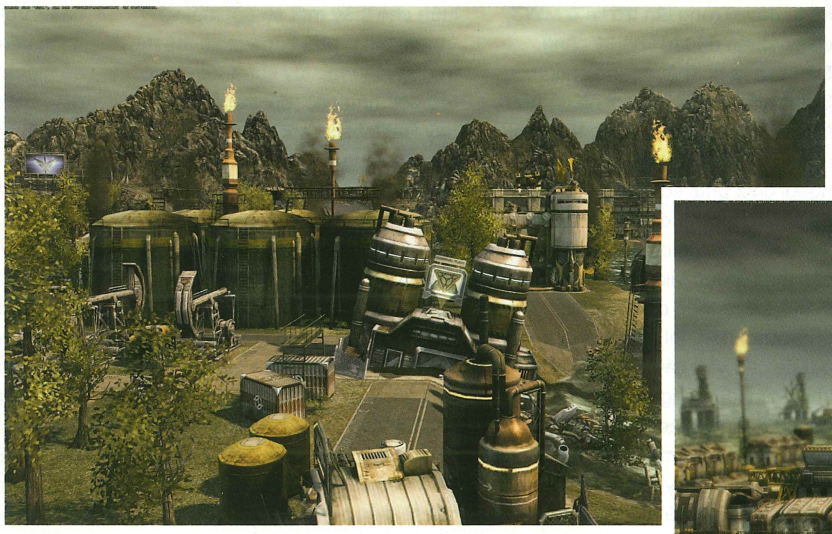
NGỌC MINH

Anno 2070

VĂN MINH 2070



Tưởng chừng như nếu một phiên bản kế tiếp, Anno cũng sẽ tiếp tục với những thế giới Trung cổ hay thời đại hàng hải, cùng những cánh buồm và thuyền gỗ trên đại dương. Nhưng thật bất ngờ khi Anno tiến một bước dài đến với tương lai và những tiến bộ kĩ thuật, khi ra mắt người em mới nhất của mình mang "số hiệu" 2070.



TƯƠNG LAI DỰ BÁO TRƯỚC

Một trong những dòng game mô phỏng xây dựng danh tiếng nhất đã trở lại. Rõ ràng như cái tên của mình, Anno 2070 đưa người chơi đến với thập niên 70 của thế kỷ 21. Tương lai của 60 năm sau không thật tươi sáng như chúng ta mong đợi: hiện tượng ấm lên toàn cầu đã nhấn chìm phần lớn diện tích thế giới trong nước biển. Chỉ những hòn đảo nhỏ trên bề mặt đại dương cung cấp nơi trú ẩn cho nền văn minh của con người.

Từ đây, hai thế lực là Eden Initiative và Global Trust còn sót lại tìm cách mở rộng tầm ảnh hưởng của mình, xây dựng lại một nền văn minh mới trên bề mặt Trái đất. Game thủ sẽ vào vai thành viên một trong hai tổ chức này, được giao cho một con tàu "The Ark" và lên đường dựng nên miền đất hứa.

TÁI LẬP VĂN MINH

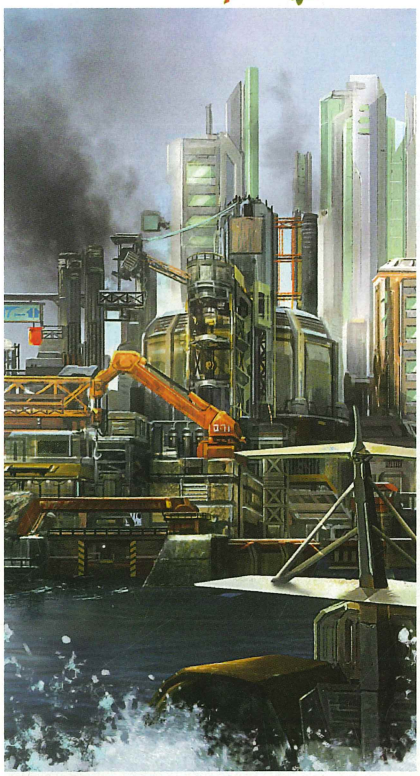
Cho những ai chưa hề biết đến dòng game Anno, thì đây là tựa game mô phỏng xây dựng với độ khó khá cao, bao hàm nhiều mặt như kinh tế, xây dựng, chính trị và quân sự. Game có một khởi đầu khá chậm rãi, khi game thủ khởi đầu với một bến cảng nho nhỏ trên một hòn đảo nào đó với một số vốn nhỏ và bắt tay vào dựng nên những công trình đầu tiên cho đế quốc của mình. Tất cả nội dung của game sẽ dần dần phơi bày ra trước mắt game thủ, nhằm tránh việc gây ra cảm giác choáng ngợp khi "đổ ập" mọi thứ xuống đầu người chơi. Thật may mắn là nhà phát triển cũng tinh ý cũng cung cấp một thư viện khá đầy đủ, với rất nhiều thông tin về mọi tính năng trong trò chơi, giúp người mới có được khái niệm cơ bản trong khi các cựu binh có cơ hội mài giũa lại kĩ năng của mình.

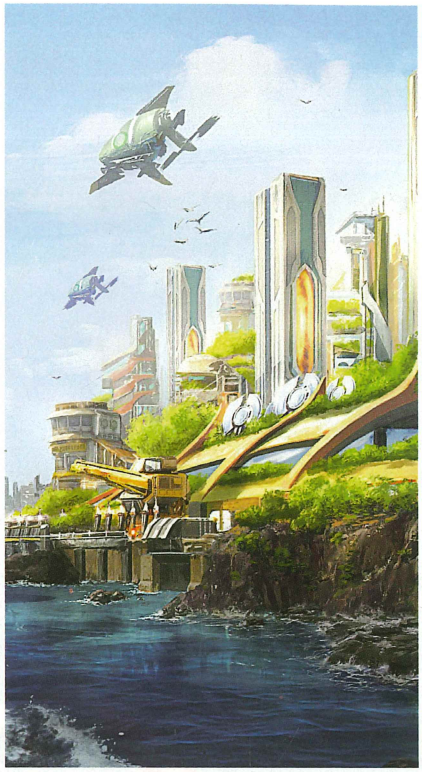
Phần chơi đơn của Anno 2070 mang lại khá nhiều lựa chọn cho người chơi, bao gồm phần chơi Campaign (chiến dịch), Continuous không giới hạn thời gian và Single Mission với các nhiệm vụ được đặt ra sẵn cho game thủ thực hiện. Trong đó, phần chiến dịch của game tỏ ra là kẻ thay thế cho mục Tutorial, với các nhiệm vụ đơn giản và dễ hiểu trong hai chapter đầu, nhưng nhanh chóng trở nên phức tạp và rối rắm trong chapter 3. Bạn có thể bỏ

nhiều thời gian vào mục chơi này, nhưng một khi đã quen thuộc với mọi yếu tố của game, người chơi sẽ nhanh chóng làm chủ được nền kinh tế, phát triển ra khỏi phạm vi hòn đảo ban đầu và nhanh chóng trở thành một quốc gia làm chủ cả đất liền và biển cả. Thậm chí game còn đưa vào một hệ thống bầu cử cho phép game thủ lựa chọn người đứng đầu cho "thế giới" trong trò chơi, và điều này sẽ ảnh hưởng trực tiếp đến gameplay. Có thể đó chỉ là việc giảm giá cho một vài công trình quan trọng, nhưng cũng có thể là những tính năng đặc biệt dành riêng cho phe phái của mình – điều khiển cho tính năng ngoại giao của game trở nên quan trọng sẽ được nhắc đến ở phần sau. Bên cạnh mục chơi đơn nổi bật, Multiplayer cũng hiện diện trong Anno 2070, nhưng chỉ cho đủ số bởi mỗi màn chơi của game thường kéo dài nhiều giờ liền, một điều không thể xảy ra trong các trận Multiplayer.

Chỉ với một hòn đảo và lượng tài nguyên có sẵn ban đầu, nhưng trong quá trình phát triển, nhà lãnh đạo của chúng ta sẽ nhanh chóng bị buộc phải tìm kiếm những vùng đất mới để thỏa mãn các nhu cầu ngày càng tăng của dân cư. Khi xã hội tiến bộ, con người trong thành phố của bạn sẽ có thêm các nhu cầu mới về thực phẩm, giải trí, giáo dục,... và mỗi nhu cầu cần một sản phẩm riêng. Đến lượt mình, mỗi sản phẩm lại cần nhiều nguyên liệu thô và nhà máy để tạo thành một dây chuyền sản xuất ra chúng, và chính những nguyên liệu thô này là thứ buộc người chơi phải mở rộng vòng tay của mình. Bạn cũng có thể tìm kiếm những quốc gia khác trên bản đồ, mua bán với họ để có thêm thu nhập và tài nguyên cho mình, nhưng thường rất có hạn và không theo kịp tốc độ "ngốn" tài nguyên của người chơi. Và sau khi mở khóa được "bên thứ ba" S.A.A.T, việc sử dụng họ trong quá trình chơi là cả một thử thách mới với game thủ, bởi họ đòi hỏi những sản phẩm cao cấp tốn rất nhiều thời gian và công đoạn để tạo ra, nhưng cũng đi kèm những phần thưởng xứng đáng.

ANNO 2070		
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	CPU	Intel Pentium Core 2 Duo 2.4Ghz hoặc AMD tương đương
	RAM	2 GB RAM
	VGA	NVIDIA GeForce 7900GTX 512 MB hoặc ATi Radeon HD4670 512 MB
	OS	Windows XP, Windows Vista hoặc Windows 7
	HDD	9 GB đĩa cứng





CÂN BẰNG SINH THÁI

Hai phe phái trong game đại diện cho hai phong cách chơi khác biệt: Eden Initiative sử dụng những công nghệ "xanh" thân thiện với môi trường bất kể hiệu quả không cao như mong đợi, trong khi Global Trust là tập hợp những tay "trùm" năng lượng khắp thế giới, sử dụng nhiên liệu hóa thạch như xăng dầu, than đá… có hiệu suất cao nhưng đi kèm với sự ô nhiễm. Từ đây, Anno 2070 đưa thêm một ý tưởng mới vào trò chơi: sự cân bằng sinh thái. Chỉ số này biểu thị mức độ ô nhiễm trong các thành phố của người chơi, và có ảnh hưởng đến tâm trạng của người dân cũng như sức sản xuất của các công trình nông nghiệp, cũng như môi trường sống trong thành phố. Bạn sẽ trở nên quen thuộc với những thành phố xanh tươi của Eden Initiative và lớp sương khói lượn lờ trên những tòa nhà Global Trust. Mỗi bên đều có cách riêng của mình nhằm giảm bớt mức độ ô nhiễm, với ưu khuyết điểm riêng, nhưng thực tế chỉ số này cũng không thật sự quan trọng như người chơi mong muốn: bạn sẽ không bao giờ thấy cảnh một vài thành phố ven biển của mình bị quét sạch trong cơn cuồng nộ mới của Mẹ thiên nhiên. Bên cạnh đó, phe thứ ba S.A.A.T là những người tiên phong trong nghiên cứu và sử dụng những công nghệ mới nhất để ứng dụng vào cuộc sống, nhưng chỉ xuất hiện khi bạn mở (unlock) được họ trong các phần chơi Campaign và Continous mà thôi.

NHẬP VAI CHÍNH TRỊ GIA

Một khi bạn tìm được những quốc gia khác trên bản đồ, đó là lúc để phần chơi ngoại giao vào cuộc. Bạn có thể kí những hiệp ước giao thương, mua chuộc họ để bầu cử cho phía mình, kết đồng minh hoặc tuyên chiến… Game hỗ trợ tính năng lập nên những đường giao thương tự động, điều đã có sẵn từ các phiên bản Anno trước giúp việc mua bán giữa các quốc gia được thuận lợi hơn. Việc có được nhiều đồng minh để tăng khả năng "trúng cử" là rất quan trọng, bởi về lâu dài những lợi thế nhỏ có được khi "trúng cử" sẽ trở thành những yếu tố quyết định để giành chiến thắng trong cả trò chơi. Mặc dù vậy, tất cả những yếu tố khác của phần chính trị trong game được thực hiện khá sơ sài, có vẻ chỉ nhằm giúp game thủ có cảm giác về sự hiện diện của chúng trong game hơn là biến chúng thành một phần quan trọng trong lối chơi.

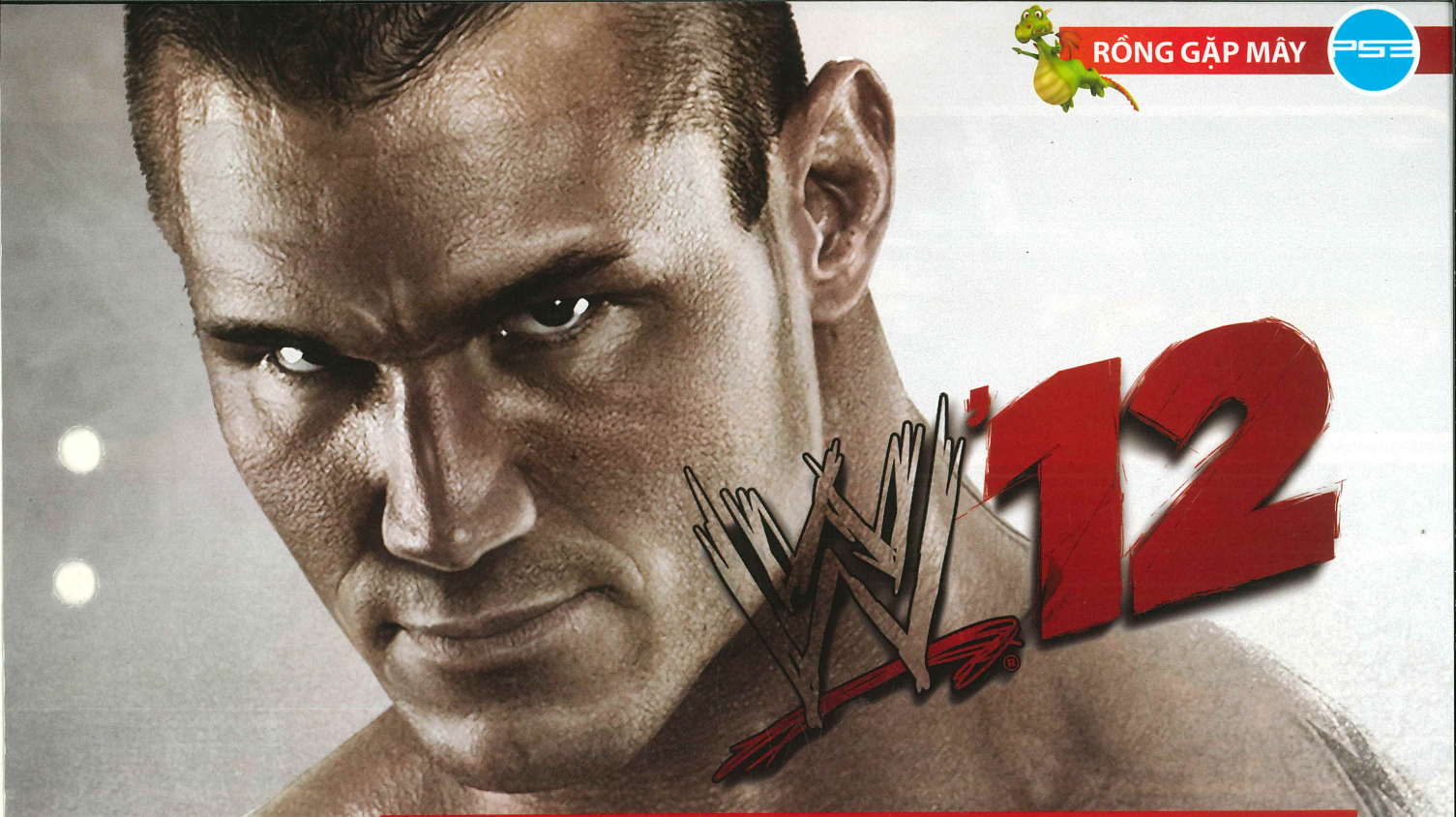
CƠ HỘI CỦA ĐẠI DƯƠNG

Sau khi đã có được một nền tảng vững chắc trên đất liền, đó là lúc người chơi bước chân xuống đáy biển. Đây là một ý tưởng khá thú vị của game, bởi việc cư trú dưới đại dương luôn là một ước mơ lớn của con người – một trong những lý do khiến Bioshock đạt được thành công. Game thủ sẽ được xây dựng những khu vực khai thác nguồn khoáng sản vô tận bên dưới mặt nước, với những công trình được thiết kế đậm chất viễn tưởng tuyệt đẹp của Anno. Dù vậy, những vùng đất nằm dưới đại dương này lại không có vai trò thực sự quan trọng trong gameplay và thường bị … bỏ quên sau khi đã hoàn tất việc xây dựng chúng. Đây quả là một điều đáng tiếc, bởi nếu được khai thác kĩ hơn, những công trình ngầm dưới đáy biển sẽ mang lại một chiều sâu chiến thuật mới cho phần quân sự của Anno, vốn chỉ theo hướng "lấy thịt đè người" khá mờ nhạt kể từ phiên bản đầu tiên của dòng game này.

HÌNH ÂM ĐẠT CHUẨN

Và tất cả những gì được nhắc đến bên trên đều được dựa trên một nền đồ họa tuyệt vời. Những tòa nhà hi-tech dưới ánh mặt trời, mặt nước biển đẹp "long lanh", dân cư và các phương tiện di chuyển tràn ngập trên đường phố hay những hiệu ứng thiên tai, khói lửa khi có chiến tranh đều được thực hiện hết sức đẹp mắt. Còn gì tuyệt vời hơn là sau nhiều giờ xây dựng và quy hoạch, bạn ngừng lại vài giây để thưởng thức quang cảnh nhộn nhịp của đất nước mình trên một nền nhạc du dương kèm theo những âm thanh vui tai của cuộc sống thường nhật? Với tất cả những tính năng phức tạp của mình, Anno 2070 xứng đáng có mặt trong bộ sưu tập của những game thủ trung thành lẫn những người thích tìm kiếm thử thách trong game.

PHẠM LÊ



VÕ ĐÀI RỰC LỬA

Môn đấu vật kiểu Mỹ hấp dẫn và cũng không kém gì như phim hành động. WWE 12 đã tái hiện lại những trận thượng đài "máu lửa" với những chi tiết chân thật, sống động và hấp dẫn.

Một nhân tố góp phần tạo nên sức hấp dẫn cho bộ môn này chính là các võ sĩ. WWE 12 hội tụ hơn 60 siêu sao từ những huyền thoại như Undertaker, Triple H, Michaels cho đến những tay đấm chưa tên tuổi. Mỗi nhân vật đều có tính cách riêng, màn ra mắt độc đáo và hơn hết là những tuyệt chiêu làm nên thương hiệu của mỗi người. Nhà phát triển cũng đã truyền tải những đòn đánh hoành tráng nhất của các võ sĩ ở đời thực vào trong game. Cảm giác của người chơi sẽ chẳng khác gì đang được theo dõi trực tiếp những show truyền hình.

"Nảy lửa" trên võ đài

Trước khi lên sàn đấu, mỗi nhân vật đều có những màn biểu diễn "không đụng hàng" để khiêu khích đối phương cùng với tiếng cổ vũ, reo hò của khán giả. Và không có gì bất ngờ khi võ sĩ của bạn đang bước lên võ đài thì bất ngờ có người đến tấn công phía sau.

Là một game đối kháng, các nhân vật trong WWE 12 được chia làm các trường phái: sức mạnh, khả năng chịu đòn, tốc độ và hỗn hợp. Các đấu sĩ to con thì thiên về sức mạnh, chịu đòn nhưng họ di chuyển khá chậm chẳng hạn như Big Show với cú đấm Knock-out đối phương. Ngược lại, các võ sĩ thuộc trường phái tốc độ thì dễ dàng tung ra những cú đánh nhanh nhẹn nhưng uy lực khá yếu như Rey Mysterio với đòn sở trường 619. Trường phái hỗn hợp được liệt vào hàng "Hardcore" như Undertaker, The Rock… và người chơi cần phải hoàn thành một số yêu cầu mới dùng được. Ngoài ra còn có những võ sĩ lại sở hữu đòn khóa khó chịu buộc đối phương phải đầu hàng như đòn bẻ tay Cross Armbreaker của anh chàng triệu phú Alberto Del Rio…

Hệ thống điều khiển khá dễ dàng cho phép người chơi tung ra những đòn đánh. Game sẽ thường xuyên gợi ý nút nhấn để bạn có thể sử dụng. Bạn có thể leo lên dây, thang và thực hiện một cú lao vào đối phương, bạn được quyền sử dụng vũ khí nếu luật của trận đấu đó cho phép. Sức mạnh của bạn cũng sẽ dần được hồi phục tùy theo thể lực mỗi võ sĩ, và điều này có thể kéo dài thời gian trận đấu.

Trận chiến càng hấp dẫn khi vào những giây phút cuối, một khi ai đó có vẻ mệt mỏi, đối phương (hoặc bạn) có thể triển khai đòn

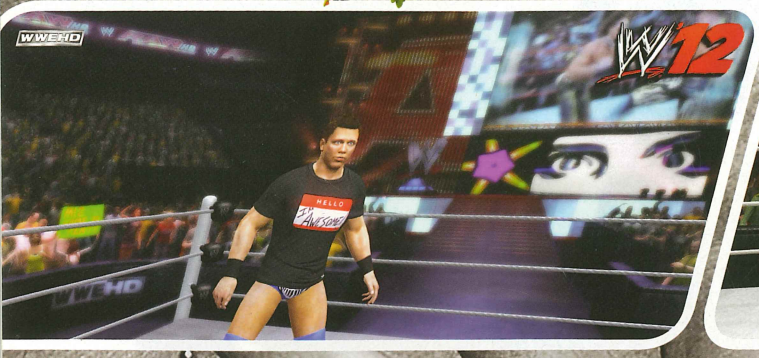
PHÁT TRIỂN
Yuke's

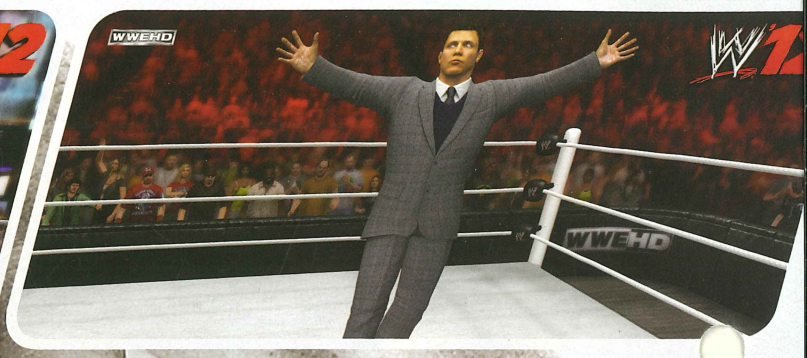
PHÁT HÀNH
THQ

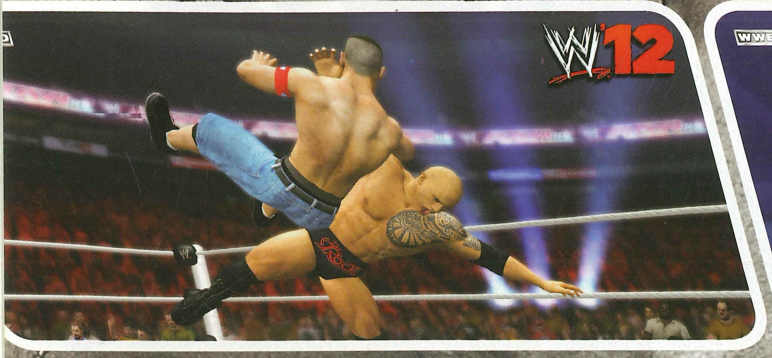
NGÀY PHÁT HÀNH
22/11/2011

THỂ LOẠI
Đối kháng

ESRB
Teen







ƯU

Những trận đấu đầy thử thách và chân thật.
Đồ họa và âm thanh được cải tiến rất nhiều.
Cốt truyện hấp dẫn và kịch tính.

KHUYẾT

Còn vướng mắc một vài lỗi.
Có một số trận đấu không thể nào thắng được.

khóa hoặc kết liễu. Với đòn khóa buộc đối phương phải đầu hàng, game thủ phải thể hiện sức mạnh đó bằng cần gạt analog. Tất nhiên, kẻ chịu đòn vẫn đủ sức thoát nếu có đủ nỗ lực mạnh hơn người khóa, và nếu bạn rơi vào tình thế này, bạn phải cố gắng chống cự lại, nếu không bạn sẽ thua. Một cách để chiến thắng khác là dùng đòn kết liễu và pinfall. Khi đối thủ đánh ngã, bạn hãy đè lên đối thủ và trọng tài sẽ đếm đến 3. Hoặc là bạn hãy dưỡng sức để tiếp tục chiến đấu. Trận đấu càng thú vị hơn khi bất ngờ có người lên khán đài và đánh lén bạn, hay hù để bạn mất tập trung, và tạo cơ hội cho đối phương dành chiến thắng bằng đòn đánh bất ngờ.

Với WWE, bạn cũng sẽ thường xuyên bắt gặp những cảnh gian xảo trong trận chiến như đánh lén chẳng hạn. Và bạn cũng có thể làm điều này trong game bằng cách đánh… trọng tài và thời gian trọng tài ngất khoảng 1 phút, vẫn đủ thời gian cho bạn gian lận. Chẳng hạn như là trong những trận đấu không cho phép dùng vũ khí, bạn có thể cho các võ sĩ đánh trọng tài ra một bên và lấy ghế, búa để… giải quyết. Hoặc là bạn có thể gọi người trợ giúp nếu như bạn rơi vào thế tưởng chừng như tuyệt vọng, hoặc đối phương có thể gian lận nhằm mục đích thắng bạn.

Ngoài những trận đấu nảy lửa, bạn còn có thể tự thiết kế cho mình một siêu sao với chế độ Great an arena. Bạn dễ dàng thay đổi diện mạo bên ngoài như hình xăm, quần áo và thậm chí có thể bổ sung thêm những đòn đánh mới hơn. Bên cạnh đó, WWE 12 còn tăng cường chế độ WWE Story Designer, cho phép game thủ có thể xây dựng một cốt truyện, các đoạn phân cảnh riêng, hay bổ sung thêm các đoạn hội thoại.

Họa đẹp, âm hay

Camera hoạt động rất tốt và liên tục zoom vào gần và ra xa từng võ sĩ, và những tuyệt chiêu đẹp mắt khiến cho trận đấu càng mang tính chân thật và hấp dẫn hơn.

Đồ họa trong WWE12 được cải tiến hơn rất nhiều, bao gồm các siêu sao và sàn đấu, khán giả. Những hiệu ứng như hiệu ứng lửa của Kane, bóng đêm của Deadman Undertaker, hoặc hiệu ứng bắn pháo bông trông đẹp mắt. Song song với nó là sự cải thiện về âm thanh vòm của game. Với bộ loa 5.1 trở nên, người chơi cảm nhận rõ sự cuồng nhiệt từ làn sóng âm thanh cổ vũ từ đám đông khán giả lan truyền quanh khu thi đấu. Âm thanh cổ vũ hoặc "chê bai" đối với phe phản diện, giọng của các siêu sao và bình luận viên khá chân thật và không kém phần hấp dẫn như xem trên TV.

Nhìn chung hãng THQ đã truyền tải được nét kịch tích và thu hút vốn có của bộ môn này vào trong game. Tuy nhiên game cũng mắc phải một số lỗi nhỏ về đồ họa và âm thanh. Thỉnh thoảng các nhân vật di chuyển mà không cần cử động. Các võ sĩ đóng vai cổ động viên chỉ biết đứng im bên ngoài võ đài. Hoặc là có những trận đấu đã được sắp xếp sẵn theo kịch bản, bạn không thể tài nào thắng vì những đòn pinfall tự nhiên bị "vô hiệu".

Tuy nhiên những chi tiết đó hoàn toàn có thể bỏ qua và nó không thể nào cản nổi sức hấp dẫn của game. Với WWE12, đây sẽ là một tựa game đối kháng/ đô vật rất đáng để chơi vào dịp cuối năm. WWE12 không chỉ dành cho phái mạnh mà còn dành cho phái nữ nữa, với những trận đấu Divas championship.

HÒA HUỲNH

VUA QUYỀN THUẬT

Với phiên bản KOF XIII, SNK đã hồi sinh dòng game nhờ vào những cải tiến thú vị trong lối chơi và khắc phục được những điểm yếu trong thiết kế của phiên bản KOF XII trước đó.

QUYỀN VƯƠNG ĐÃ TRỞ LẠI

KOF là tựa game đối kháng chủ lực của SNK và cạnh tranh không ngừng với loạt game Street Fighter của Capcom trong suốt một thời gian dài. Thế nhưng trong những năm trở lại đây, KOF đã đánh mất dần lượng fan hâm mộ và kể cả danh tiếng của mình khi không gây được ấn tượng gì mới cho các game thủ. Đặc biệt là sau thất bại của KOF XII, phiên bản từng chịu rất nhiều chỉ trích khi cung cấp một danh sách đấu sĩ được cho là "nghèo nàn" nhất trong lịch sử của loạt game. Ngoài ra, phiên bản này còn có một môi trường chơi trực tuyến kém ổn định cũng như chỉ cung cấp một chế độ chơi cho phần chơi đơn nhưng lại thiếu hẳn một con trùm cuối khi kết thúc game. Phiên bản KOF XIII phát hành lần này được đánh giá là rất thành công khi đã khắc phục được những điểm yếu trên đồng thời góp phần làm sống lại tựa game nhờ vào những cải tiến thú vị trong lối chơi.

Điều đầu tiên, người chơi sẽ dễ dàng nhận thấy các gương mặt đấu sĩ quen thuộc nay đã quay trở lại sau khi không hiểu vì sao lại "vắng mặt" trong phiên bản trước. Cụ thể là sự trở lại của bộ ba anh chàng K', cô gái người băng Kula và chàng người máy Maxima còn được biết với cái tên Team K', hay như nhóm nữ đấu sĩ bao gồm bậc thầy karate Yuri Sakazaki, võ sĩ quyền cước King và cô nàng gợi cảm Mai Shiranui. Ngoài ra, danh sách còn được bổ sung cô nàng mặt lạnh Mature từ đội Iroi, võ sĩ quyền thái Hwa Jai từ loạt game Fatal Fury cũng như sư phụ Karate, Takuma Sakazaki. Tổng cộng, KOF XIII tập hợp tới 33 đấu sĩ bao gồm các nhân vật từ các tựa game đối kháng khác như Art of Fighting, hay cả trong tựa game không phải đối kháng như Ikari Warriors của SNK.

KOF XIII cũng hỗ trợ người chơi hai cách chọn đấu sĩ: Cách thứ nhất là người chơi tự chọn theo ý thích hay mức độ thuần thục khi điều khiển nhân vật. Cách này thường áp dụng cho những game thủ đã quen thuộc với KOF. Cách thứ hai là lựa chọn ngẫu nhiên, nghe thì có vẻ đơn giản nhưng thật ra cách lựa chọn này cũng rất thú vị khi game cung cấp cho người chơi những đội đấu sĩ cùng một theo phong cách riêng. Ví dụ như đội những võ sĩ nhà binh gồm Clark, Ralf và Leona hay như đội các nhân vật từ tựa game Fatal Fury gồm Terry, Andy và Joe. Ngoài ra, các trận đấu 3 chọi 3 quen thuộc của KOF cũng có một số thay đổi nhỏ. Bây giờ người chơi sẽ không thể chuyển đổi qua lại giữa các nhân vật của mình trong khi đang thi đấu như trong chế độ 3 đấu 3 của Marvel vs Capcom. Thay vào đó, các trận đấu sẽ diễn ra theo hình thức đấu loại trực tiếp, hay nói một cách đơn giản là "thắng vào, thua ra". Chính vì thế, người chơi sẽ phải lựa chọn và sắp xếp thứ tự cho các đấu sĩ của mình sao cho thật hợp lý để có thể hạ gục tất cả 3 đấu sĩ của đối phương và giành chiến thắng.

CHẾ ĐỘ CHƠI CẢI TIẾN

Về mặt điều khiển, KOF XIII khá cơ bản với hai chức năng đấm và đá với hai mức độ khác nhau. Tổ hợp 4 nút này có thể giúp người chơi tạo ra gần như tất cả các tuyệt

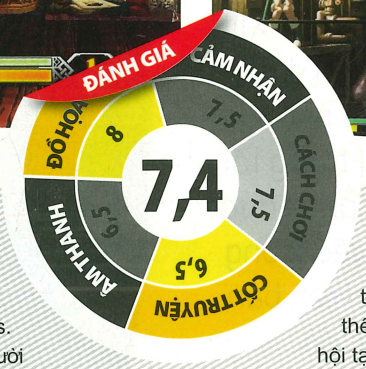
PHÁT TRIỂN
SNK

PHÁT HÀNH
Atlus

NGÀY PHÁT HÀNH
22/11/2011

THỂ LOẠI
Đối kháng

ESRB
Teen



ƯU

Chế độ chơi, nhân vật phong phú.
Cơ chế điều khiển được cải tiến thú vị.
Hình ảnh thể hiện tốt.

KHUYẾT

Thiếu giọng nhân vật trong các đoạn cắt cảnh.

chiêu và động tác đặc biệt của các đấu sĩ. Nhấn 2 nút đấm nhẹ và đá nhẹ cùng lúc, nhân vật của bạn sẽ thực hiện động tác né tránh, trong khi đó nhấn cùng lúc đấm mạnh và đá mạnh sẽ giúp nhân vật của bạn đẩy văng đối thủ ra xa. Bạn có thể gán những tổ hợp phím này sang 1 nút cố định khác tùy ý để xuất chiêu thuận tiện hơn.

Cơ chế chiến đấu trong KOF XIII cũng được thay đổi khi chế độ Guard Attack, Clash, và Critical Counter trong phiên bản trước đó đã được loại bỏ. Thay vào đó, người chơi bây giờ có thêm nhiều cơ hội kết hợp các đòn combo theo cách riêng. Một điểm nổi bật khác là ngoài thanh năng lượng để sử dụng tuyệt chiêu, game còn bổ sung thanh năng lượng Drive, thanh này sẽ chóng được làm đầy khi bạn đỡ đòn hoặc trúng đòn, khi nó đầy nhân vật sẽ có thể chuyển sang trạng thái Hyper Mode cho phép ra đòn với sức tấn công mạnh hơn. Bên cạnh đó, hệ thống EX Special và Neo Max khi kết hợp với Drive Cancel thì đòi hỏi người chơi phải thật khéo léo và chọn thời điểm tung chiêu đúng lúc để có được những đòn liên hoàn ấn tượng đầy uy lực.

Về chế độ chơi, ngoài phần Tutorial hướng dẫn người chơi thực hiện từng thao tác theo yêu cầu, SNK đã tăng cường cho phiên bản KOF XIII chế độ Mission Mode với các phần chơi nhỏ như Time Attack, Survival và Trials. Qua đó, giúp người chơi có thể làm quen và thuần thục cách di chuyển cũng như chiêu thức ra đòn của từng nhân vật trong trò chơi, một điều khá quan trọng đối với game thủ thể loại game đối kháng mà đặc biệt với những ai mới bắt đầu chơi KOF. Đây đồng thời cũng là phần chơi cung cấp khá nhiều thử thách cho cả các game thủ "lành nghề". Mặt khác, chế độ Story Mode của KOF XIII cũng được đánh giá là "công phu" nhất so với các phiên bản KOF từ trước đến nay. Được xây dựng tiếp theo câu chuyện của nhân vật Ash Crimson bắt đầu từ phiên bản KOF 2003, người chơi sẽ được thưởng thức tất cả 32 đoạn phim cắt cảnh với hình ảnh nhân vật thiết kế sống động, góp phần giúp người chơi hiểu thêm về câu chuyện cũng như mối quan hệ của các nhân vật đằng sau giải đấu KOF.

HÌNH TRỘI HƠN ÂM

Đồ họa của KOF XIII được thực hiện rất tốt, hình ảnh nhân vật đậm nét hoạt hình 2D quen thuộc nhưng lại cực kỳ sống động. Môi trường trong game cũng rất phong phú với tất cả 20 màn chơi được lấy bối cảnh là các địa điểm nổi tiếng khắp nơi trên thế giới như các lễ hội tại Nhật Bản, Ấn độ cho đến những con đường tại London, các chi tiết cụ thể như người cổ vũ, cây lá, nước, lửa đều được chăm chút và thể hiện theo phong cách khá vui tươi. Bên cạnh đó, các hiệu ứng khi ra đòn đặc biệt khi thực hiện combo hay tung tuyệt chiêu được thiết kế rất ấn tượng tạo được cảm giác phấn khích cho người chơi.Về phần âm thanh, bên cạnh nhạc nền theo phong cách rock và hiệu ứng khá hoàn chỉnh thì game lại mắc một thiếu sót quan trọng khi không có giọng lồng tiếng cho nhân vật trong các đoạn phim cắt cảnh ở chế độ Story Mode.

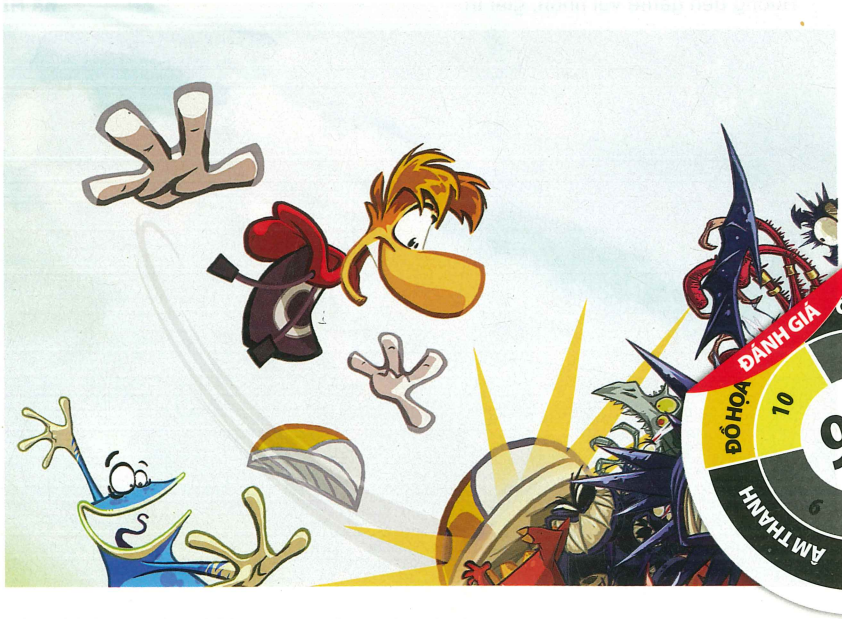
Khó có thể nói KOF XIII là một tựa game đối kháng hay nhất tại thời điểm này. Tuy nhiên, cũng không như nhiều ý kiến cho rằng game sẽ là một thảm họa vì số 13 trên bìa đĩa, KOF XIII thật sự đã làm được những gì mà nhà phát triển tựa game này mong muốn: Lấy lại lòng tin của các fan hâm mộ và gây ấn tượng cho cả những game thủ mới chơi lần đầu. Với KOF XIII, SNK đã phần nào khẳng định lại tên tuổi của mình trước các đại gia trong thể loại game này như Capcom, Marvel hay Namco.

MINH HẰNG

Rayman Origins
NGUỒN GỐC RAYMAN

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

"Ngày xửa ngày xưa, cánh rừng già huyền phép Primordial Forest, đã chứng kiến một con người _ một loại thực vật ... à không không không: một thứ-phép-thuật (thingamajig) chào đời. Được chắt lọc từ tia sáng mặt trăng trong ngày mặt trời lên cao nhất lần 2 vào mùa hè, nhào trộn bởi chính bàn tay của chúng tôi, những nàng tiên rừng xinh đẹp; với định mệnh là bảo toàn tính cân bằng của vũ trụ thiêng liêng, chúng tôi gọi đó là: Rayman!" - nàng tiên Betilla



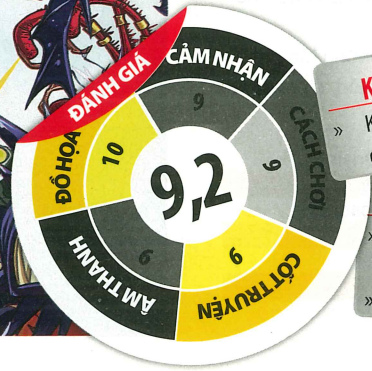
ĐỨA CON CỦA ÁNH SÁNG

Rayman là kẻ dũng cảm nhất, người hùng lý tưởng, là kẻ xem tình bạn và tiếng cười quan trọng hơn bất kỳ điều gì khác, và chiến thắng với anh được đo bằng mức độ ăn mừng theo sau đó. Đó là lý do vì sao mà trong quá trình chơi game bạn khó có thể nhịn cười được vì mỗi màn chơi luôn mang đến sự thích thú đến ngạc nhiên. Rayman Origins được đánh giá là trò chơi thể loại platform 2D hay nhất năm nay.

Dòng game Rayman bắt đầu từ năm 1995 và đã nhận được sự chào đón nồng nhiệt của game thủ. Với lối chơi platform vui nhộn, hình ảnh hấp dẫn và đặc biệt, nhân vật Rayman – một người anh hùng với đôi bàn tay và bàn chân bay lơ lửng cùng mái tóc có thể dùng làm cánh quạt – đã thu hút rất nhiều người chơi nhờ sự độc đáo thú vị. Kể từ khi bắt đầu cuộc phiêu lưu 15 năm trước, Rayman đã xuất hiện trên rất nhiều hệ máy, với phiên bản đầu tiên giành cho PC với hệ điều hành MS-DOS cho đến nay, Rayman đã đến với người chơi trên PlayStation, Sega Saturn, các hệ máy cầm tay như GameBoy Advance hay DS đến những hệ máy Wii, Xbox360 và PlayStation 3.

Nhân vật chính của dòng game, Rayman là một sinh vật kỳ lạ đến từ một thế giới thần tiên. Với đôi bàn tay và bàn chân bay không dính vào cơ thể, Rayman có thể ra đòn tấn công bằng cách ném đôi tay về phía đối thủ. Bên cạnh Rayman trong những cuộc phiêu lưu còn có người bạn thân Globox, cô tiên Ly the Fairy, chú nhặng xanh Murfy với nhiệm vụ hướng dẫn cho Rayman trên đường chống lại gã phù thủy xấu xa Mr. Dark.

Ở phiên bản này, Rayman sẽ cùng người bạn thân Globox du hành trong thế giới Glade of Dreams. Đây là thế giới được tạo ra trong giấc mơ của một sinh vật có tên Bubble Dream và khi sinh vật này gặp ác mộng, mọi thứ trong thế giới này vô cùng hỗn loạn. Và nhiệm vụ của Rayman và Globox là phải bảo vệ Glade of Dreams khỏi những sinh vật hắc ám.



KHUYẾT
» Không có mục chơi mạng.

ƯU
» Hoạt hình vẽ tay là cảnh quan tuyệt đẹp.
» Chế độ chơi đơn có chiều sâu.

CHỎM TÓC HAY CÁNH QUẠT TRỰC THĂNG

Không cần những vật phẩm phụ trợ, Rayman sẽ đạt được những kỹ năng mới bằng cách thu thập các điểm thưởng để mở khóa. Sẽ có nhiều lúc bạn phải bỏ lại những vị trí ẩn sau những bụi cây và quay lại màn chơi đó sau khi đã đạt được các khả năng mới chẳng hạn như anh chàng Rayman sẽ có thể quay vòng vòng chỏm tóc của mình để bay như một chiếc trực thăng. Mỗi màn chơi sẽ cung cấp sẵn một khả năng đặc biệt để người chơi có thể khám phá và thích nghi với môi trường xung quanh.

Rayman và những người bạn tung hoành qua những khu rừng rậm rạp, những mạch nước nóng dữ dội, những hang động phủ đầy rêu xanh hay những xa mạc đầy cát. Bạn mặc sức khám phá 10 thế giới với 60 màn chơi. Nếu mục tiêu của bạn chỉ là chạy một mạch từ đầu đến cuối trò chơi thì thời gian của bạn với Origins sẽ lướt qua rất nhanh. Hãy khám phá thêm, bạn sẽ tìm thấy rất nhiều thử thách tuyệt vời ẩn sâu bên trong, đó chính sự thú vị của trò chơi.Việc thiết kế thú vị sẽ khiến bạn tiếp tục khám phá trò chơi trong phần chơi đơn.

Đối thủ của bạn lại phồng lên và lơ lửng bay đi sau khi dính đòn, chỉ để sau đó bạn có thể cho một cú đập kết liễu, game không bao giờ mất đi sự vui nhộn của mình, đặc biệt khi chơi cùng bạn bè. Và ở chế độ chơi nhiều người, khi chẳng may bạn bị dính bẫy hay trúng đòn của địch, nhân vật sẽ biến thành một quả bóng lơ lửng và sẽ được giải phóng khi đồng đội chạm vào thay vì phải bắt đầu lại màn chơi từ đầu như cách thông thường. Việc hào phóng mạng chơi như vậy cũng đồng nghĩa với những thử thách của game sẽ khó hơn và một số đặc biệt chỉ có thể vượt qua nếu có sự hợp tác của nhiều người. Game hỗ trợ 4 người chơi co-op, bạn sẽ dễ vượt qua những chướng ngại vật, cạm bẫy. Nếu chơi một mình thì phải rất khó khăn bạn mới vượt qua được.

TÊN GAME:	Rayman Origins
THỂ LOẠI:	Hành động
PHÁT HÀNH:	Ubisoft Montpellier
PHÁT TRIỂN:	Ubisoft
NGÀY PHÁT HÀNH:	15/11/2011
ESRB (TUỔI):	T
HỆ MÁY:	Wii

HÌNH TƯƠI ÂM NHỘN

Hướng đến game vui nhộn, giải trí là chính nên đồ họa trong đã lựa chọn gam màu tươi tắn. Hình ảnh thể hiện tâm trạng nhân vật qua biểu hiện khuôn mặt rất đạt: từ vẻ ngoài ngây thơ, đáng yêu đến nụ cười. Ngoài ra cảnh nền cũng khiến bạn phải trầm trồ vì phong cách sáng tạo, phá cách. Phần âm thanh cũng cực kỳ sống động nhờ nhạc nền dí dỏm và âm lồng tiếng đầy chất hài hước.

Nhưng có một điểm trừ nhỏ đó là game không hỗ trợ chơi online. Nhưng nhìn chung Rayman Origins là một tựa game đẹp cả về hình thức lẫn nội dung, và đã thực sự tạo được nhiều bất ngờ với những fan ruột của loạt game Rayman trước đây. Giờ đây, bạn có thể chia sẻ bạn bè và người thân trong những dịp sum vầy, đoàn tụ.

HÀ MI

GIỚI THIỆU

Fate/Extra

GIẤC MƠ CHÉN THÁNH

Fate/Extra là tựa game nhập vai mới nhất dựa trên serie game - hoạt hình - truyện tranh Fate/Stay Night nổi tiếng tại Nhật của nhà phát hành Type-Moon. Cốt truyện khá hấp dẫn với trung tâm là những màn đấu trùm khốc liệt, Fate/Extra xứng đáng là tựa game để "cày" trong những ngày nghỉ lễ sắp tới.

Điều đầu tiên: câu chuyện độc đáo của Fate/Extra sẽ đủ sức hút bạn vào chiếc máy PSP dù cho bản thân tựa game vẫn còn một số điểm chưa thật sự tốt. Sau 20 năm yên bình trên trái đất, một siêu máy tính của người ngoài hành tinh được ẩn giấu tại mặt trăng mời bạn chiến đấu cho mục đích cao nhất là đoạt được chiếc Chén Thánh có khả năng biến những điều ước thành hiện thực. Tuy nhiên, điều gì cũng có cái giá của nó khi toàn bộ giải đấu là cuộc chiến quyết tử. Trong Fate/Extra, người chơi sẽ chiến đấu cùng với một linh hồn huyền thoại - sinh linh đầy ma thuật và sẽ sát cánh cùng chủ nhân đến cùng. Các đối thủ sẽ thách đấu với bạn theo những cách khác nhau. Việc tương tác với các chiến thần của bạn cũng thú vị không kém bởi dưới trướng bạn sẽ là 3 chiến thần có tính cách rất khác nhau. Hệ thống đối thoại phong phú cũng mang lại nhiều hứng thú và ít nhiều có ảnh hưởng đến kết thúc của trò chơi.

Sống sót trong thế giới khốc liệt đã khó, nhưng sẽ còn khó hơn rất nhiều khi nhân vật chính trong trò chơi lại đang phải tìm lại ký ức đã mất - vốn đôi lúc sẽ khiến các chiến thần suy yếu đi khá nhiều. Nếu bạn muốn giành chiến thắng, điều cốt lõi cần phải ghi nhớ chính là câu "Biết địch biết ta, trăm trận trăm thắng". Trước mỗi trận chiến, người chơi sẽ có 1 tuần (trong game) để nghiên cứu kỹ càng về đối thủ. Bạn có thể "nắm thóp" những điểm mạnh yếu của những chiến thần đối phương qua nhiều cách thú vị - chẳng hạn như trong những cuộc đấu khẩu, rình mò hoặc trộm các vật phẩm. Việc khám phá này sẽ mang lại điều khác biệt giữa chiến thắng và thất bại trong mỗi cuộc chiến.

Ngoài ra để trinh sát các đối thủ, bạn còn phải làm một số nhiệm vụ khám phá bản đồ của trò chơi. Tuy nhiên, khía cạnh này lại gặp giới hạn nhiều khi bản đồ của Fate/Extra khá hẹp, chỉ bao gồm 14 mê cung đơn giản mà bạn chỉ cần vài tiếng đồng hồ để "cày nát" chúng. Bên ngoài các mê cung này, các trận đấu chỉ diễn ra tại một nơi duy nhất. Vì vậy, đây chính là điểm trừ lớn nếu người chơi mong muốn được vùng vẫy trong một thế giới rộng lớn và ẩn chứa nhiều điều huyền bí. May mắn thay, một vài màn đấu trùm rình rập bạn trong quá trình khám phá này sẽ khiến cuộc chơi đỡ nhàm chán hơn.

Hệ thống chiến đấu trong Fate/Extra mang lại hơi hướng của trò chơi búa - kéo - bao khi bạn được lựa chọn giữa 3 hành động tấn công, thủ hoặc phá đòn với mỗi hành động sẽ có điểm khắc chế với mỗi loại còn lại. Ví dụ: thủ thế sẽ vô hiệu hóa các đòn tấn công, trong khi lệnh phá đòn sẽ giúp bạn vượt qua bức tường phòng thủ của đối phương. Mặc dù đơn giản, nhưng hệ thống này không cho bạn biết trước hành động của kẻ thù, vì vậy bạn sẽ chẳng biết đối phương sẽ làm gì trong những bước tiếp theo và qua đó, việc lập chiến lược đối phó sẽ trở nên khó khăn và thú vị hơn.

PHU TỰ

TÊN GAME:	Fate/Extra
THỂ LOẠI:	Nhập vai
PHÁT HÀNH:	Aksys Games
PHÁT TRIỂN:	Image Epoch
NGÀY PHÁT HÀNH:	1/11/2011
ESRB (TUỔI):	E
HỆ MÁY:	PSP

GIỚI THIỆU

Super Mario 3D Land

THẾ GIỚI BA CHIỀU

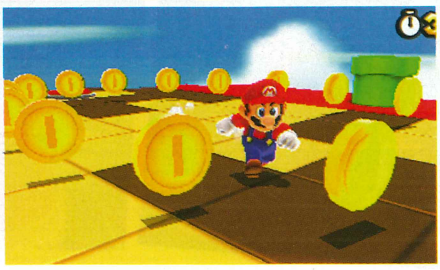
Nếu bạn có ý định sở hữu một chiếc 3DS đây chắc chắn là tựa game bạn nên trải nghiệm đầu tiên cùng hệ máy mới.

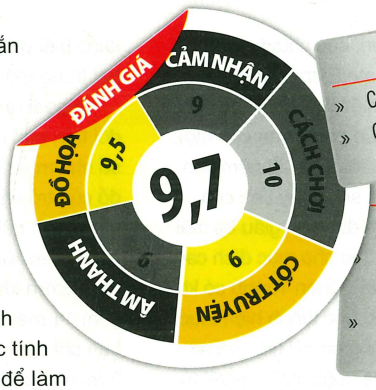
Chàng thợ sửa ống nước Mario đến từ Nintendo lại một lần nữa ra mắt người hâm mộ, lần này là bằng phiên bản Super Mario 3D Land (SM3DL) trên hệ máy 3DS. Vẫn với một bối cảnh "trăm lần như một" khi trùm rùa Browser bắt cóc công chúa Peach, Mario lại lên đường tìm cách đánh bại Browser và lũ tay sai của hắn ta để đưa công chúa Peach an toàn về với tòa lâu đài của mình.

Với Mario - cũng như với bất kì một game thể loại platform nào khác - cách mà nhà phát triển thiết kế các màn chơi chiếm một vai trò hết sức quan trọng trong thành công của game. Vẫn là những hình khối di động trong không gian tìm mọi cách để gạt bỏ nhân vật chính của chúng ta khỏi màn hình, nhưng Nintendo đã khéo léo kết hợp những pha bay nhảy kinh điển từ thời hệ máy NES cùng với những hình ảnh 3D sáng tạo trong Super Mario Galaxy để tạo nên 3D Land.

Trong cuộc chơi với Mario lần này, game thủ có một khởi đầu khá chậm rãi trong 8 thế giới (world) đầu, nhưng sau đó sẽ là những thử thách khó khăn hơn hẳn. Tất nhiên, điều này không có nghĩa là những thế giới đầu tiên của game mờ nhạt và không thú vị, mà chỉ vì chúng khá đơn giản và game thủ có thể hoàn thành trong một thời gian ngắn mà thôi. Mỗi màn chơi của game đều có ẩn giấu ba huy chương để người chơi tìm kiếm, và thường bạn phải thật tinh mắt hoặc không bỏ sót bất kì ngõ ngách nào, một điều khá khó khăn bạn luôn bị thúc giục bởi giới hạn thời gian của game. Bên cạnh đó, game tận dụng tất cả các tính năng được trang bị vào 3DS để làm nên một gameplay thú vị. Thumbstick và con quay hồi chuyển được sử dụng để tìm kiếm những đồng xu hay các Power Up bí mật được giấu kín, Streetpass với bất kì ai sở hữu một phiên bản 3D Land để nhận được các gói quà nho nhỏ, mở khóa các Mystery Box đồng thời có thêm động lực để đánh bại những thành tích của người chơi khác...

Cùng với các màn chơi sáng tạo, các item Power up trong 3D Land là sự kết hợp giữa cũ, mới và một ít biến tấu thú vị. Người chơi sẽ tìm thấy chiếc đuôi Tanooki cho phép bay nhảy, bông hoa lửa để bắn hạ đối thủ từ khoảng cách xa, nấm Boomerang giúp đánh hạ nhiều mục tiêu cùng lúc hoặc sưu tập những đồng xu không thể với tới bằng cách thông thường, và nhiều vật dụng phụ trợ khác được đặt rải rác khắp những vùng đất trong game.





KHUYẾT
- Còn một vài lỗi nhỏ.
- Chỉ có một mục chơi hoàn toàn mới.

ƯU
- Đồ họa và âm thanh tuyệt vời.
- Các màn chơi được thiết kế sáng tạo và thử thách
- Tận dụng đầy đủ tính năng của 3DS

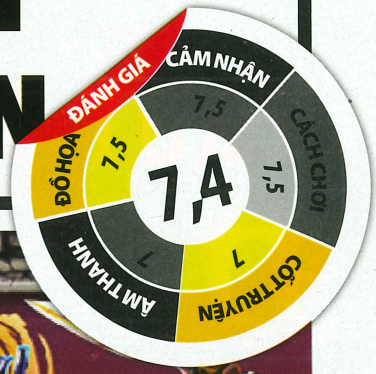
Super Mario 3D Land mang một bộ cánh nghe nhìn ấn tượng cho một game trên hệ máy cầm tay. Với những mô hình 3D khá đẹp mắt được chăm chút bằng màu sắc tươi vui và những chuyển động mượt mà, những giai điệu kinh điển được hòa âm lại. Khi càng tiến xa trong thế giới Mario, bạn sẽ nhận ra rằng đây chính là lần đầu tiên một game trên 3DS biến tính năng 3D của hệ máy này thành một phần rất quan trọng trong lối chơi hơn là một tùy chọn hình ảnh bình thường. Tóm lại, Super Mario 3D Land là tựa game đầu tiên tận dụng mọi khả năng của hệ máy cầm tay 3DS, từ hiệu ứng 3D mới nhất đến các thiết bị phần cứng bên trong. Nó mang lại những màn chơi thử thách được thiết kế đầy sáng tạo, giá trị chơi lại cao và phần nghe nhìn tuyệt vời, tất cả tạo nên một tựa game hoàn hảo – một "tấm huân chương" mới trong bảng thành tích ấn tượng của anh chàng Mario.

PHẠM LÊ

TÊN GAME:	Super Mario 3D Land
THỂ LOẠI:	Platform
PHÁT HÀNH:	Nintendo
PHÁT TRIỂN:	Nintendo
NGÀY PHÁT HÀNH:	13/11/2011
ESRB (TUỔI):	T
HỆ MÁY:	Nintendo 3DS

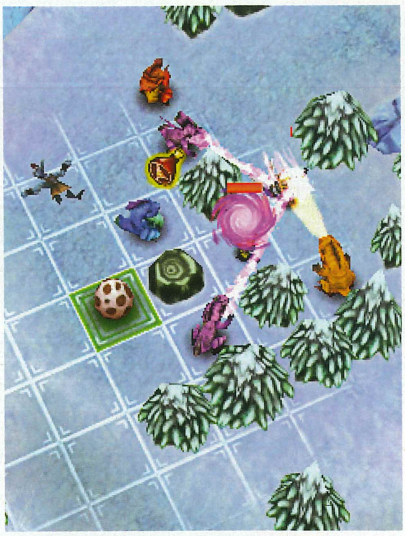
Holy Moly Dragon

RỒNG CON XUẤT TRẬN



Holy Moly Dragon (HMD) là một tựa game thủ thành không có nét nổi bật nào đáng kể. Tuy nhiên hình ảnh những chú rồng ngộ nghĩnh, dễ thương đã tạo nên sức hút thú vị, khiến người chơi muốn tiếp tục gắn bó với chúng trong cuộc chiến chống lại làn sóng kẻ địch cứ liên tiếp tiến tới. Hiện HMD đang được bán trên cửa hàng AppStote với chỉ 20.000 đồng, - khá hời so với giá trị thực mà game mang đến.

Mục tiêu của các màn chơi trong HMD là ngăn chặn không cho quân địch lọt qua cánh cổng ở góc dưới màn hình. Game cung cấp cho bạn các quả trứng với màu sắc khác nhau, từ đó nở ra những chú rồng con phân chia thành 4 loại gồm Fire, Ice, Lighting và FlameThrower, mỗi loại đều có khả năng và tuyệt chiêu nhất định. Màn chơi bắt đầu với 50 đồng, bạn phải suy tính kĩ để chọn ra những chú rồng vừa túi tiền, phù hợp với chủng loại kẻ địch. Niềm vui thực sự trong lối chơi của HMD không nằm ở tuyến nhân vật, ngược lại nó thể hiện ở cách bạn tận dụng yếu tố địa hình. Bạn có thể đặt những chú rồng ở các vị trí trọng yếu sao cho quãng đường mà lũ quái thú phải vượt qua càng dài, càng phức tạp càng tốt. Một số kẻ địch như footmen, skeleton, catapult hoàn toàn miễn nhiễm với đòn tấn công thông thường của bạn nên hãy bố trí các chú rồng mang nguyên tố đối kháng với chúng ở những khúc cua để đạt được hiệu quả chiến trận cao hơn. Đặc biệt bạn phải cẩn thận với bọn Gargoyles vì chúng có thể bay thẳng từ cổng vào đến cổng ra mà không bị ảnh hưởng bởi các chướng ngại vật trên nền đất. Nếu khéo léo người chơi có thể kết hợp những chú rồng với cây cối, đá tảng hay nhiều vật thể khác để tạo nên một thế trận đẹp mắt và vững chắc.



Một đặc tính hay khác của HMD chính là những tảng thịt - loại tài nguyên thứ hai thu được thông qua việc hạ gục một số kẻ địch cụ thể. Bạn dùng chúng để nâng cấp về kích thước, sức tấn công của những chú rồng hoặc thi triển các đòn tấn công đặc biệt như đóng băng, mưa đá hay bão sấm chớp gây sát thương trên diện rộng. Nhờ vậy mà tính đa dạng của HMD được gia tăng khá nhiều, đồng thời phần nào giúp game khắc phục được khuyết điểm muôn thuở của thể loại thủ thành khi người chơi có thể trực tiếp tham gia chiến đấu thay vì chỉ ngồi im mà quan sát cục diện trận đánh.

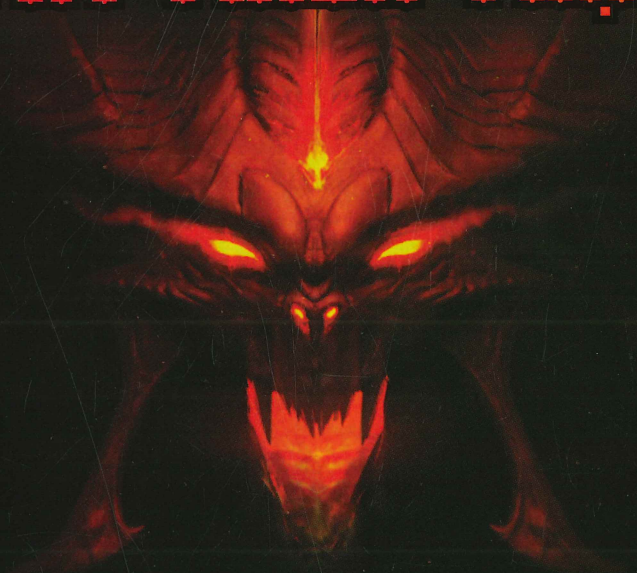
Bên cạnh 12 màn chơi chính vui nhộn, HMD còn tặng thêm cho bạn 3 chế độ thách thức cũng hấp dẫn không kém, bao gồm Battle The Crossing Creeps (BTCC), Limited Money (LM), Abilities Only (AO). BTCC không giới hạn số đợt tấn công. LM hạn chế về mặt tiền bạc. AO lại thiên về rồng. Tuy có độ đa dạng vừa phải nhưng 3 chế độ này cũng góp phần giúp cho HMD giữ chân người chơi lâu hơn. Cơ chế điều khiển của HMD khá tiện dụng, mặc dù ban đầu việc kéo rê màn hình sẽ gặp chút ít khó khăn do quá nhạy nhưng khi đã quen tay, bạn sẽ thấy việc thao tác với các thành phần trong game rất dễ dàng và thân thiện. Phần hình âm trong game tạm ổn, chỉ có một điểm đáng tiếc là khi nâng cấp rồng, chúng chỉ phát triển về mặt kích thước trong khi diện mạo vẫn là những chú rồng con thay vì những thanh long, hỏa long hầm hố với sải cánh khổng lồ và móc vuốt sắc nhọn. Nhìn chung do phù hợp với người chơi cấp độ phổ thông lẫn chuyên nghiệp, HMD là tựa game chiến thuật rất kinh tế, đáng được bạn cân nhắc để bổ sung vào bộ sưu tập iOS nhằm giải trí một cách nhẹ nhàng khi rảnh rỗi.

PHƯỢNG LINH

TÊN GAME:	HOLY MOLY DRAGON
THỂ LOẠI:	Chiến Thuật
PHÁT HÀNH:	Adam Reilly
PHÁT TRIỂN:	Adam Reilly
NGÀY PHÁT HÀNH:	15/04/2011
ESRB (TUỔI):	Teen
HỆ MÁY:	iOS

DIABLO III BETA

TRUY TÌM THIÊN THẠCH RƠI



Nhắc đến cái tên Diablo chắc chắn hầu hết game thủ Việt Nam đều cảm thấy quen thuộc. Có thể nói Diablo là "chất keo" kết nối "con đường sự nghiệp" game thủ của rất nhiều người.

Được ví von là trò chơi "thiên hạ đệ nhất click chuột", Diablo cũng là cái tên gợi nhớ lại rất nhiều kỷ niệm vui buồn. Cảm giác ngày này qua ngày khác ngồi tại phòng net cùng bạn bè "lật tung" các dungeon để tìm trang bị xịn, hối hộp khi giám định một vật phẩm quý, rồi sau đó khoe nhau, so sánh trang bị, cãi vả trong lúc pvp,... Đến cuối ngày ngay cả trong giấc mơ, game thủ cũng chỉ toàn thấy... lỗ tai và bò.

Với sự trở lại của Chúa Quỷ Diablo trong phần III sắp được Blizzard phát hành, Thế Giới Game đã có dịp thử nghiệm phiên bản beta của trò chơi.

Tristram xưa và nay

"Khi đến Tristram, chúng tôi đã dừng chân trong một nhà nghỉ ấm cúng của thị trấn trước khi tiến về thánh đường. Sự thật là, có một cái gì đó ma quái đã thoát khỏi nhà thờ cũ, thậm chí ngay cả bạn cũng thấy điều đó. Tôi và cộng sự của mình không muốn bị gọi là thỏ đế, nên cuối cùng cũng quyết định tìm hiểu xem điều gì đang diễn ra tại đó. Và để tôi kể bạn nghe, tôi chưa bao giờ cảm thấy sự chết chóc ghê rợn như ở đó. Một khi đã đi vào bên trong, chúng tôi bị vây kín bởi lũ thây ma."

Đây là một đoạn trích nói về Tristram trong toàn bộ cốt truyện của Diablo. Tristram là một thị trấn quá quen thuộc đối với những game thủ đã từng trải nghiệm Diablo 2. Và nó cũng là nơi bắt đầu câu chuyện của phần 3.

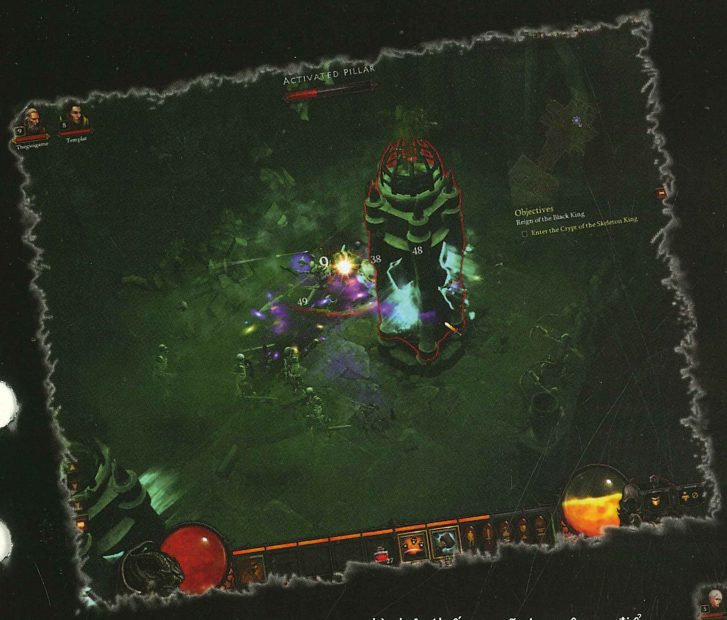
Như trong đoạn phim cinematic mở đầu mà Blizzard đã công bố, thánh đường của thị trấn Tristram (Tristram Cathedral) bị một thiên thạch rơi trúng bị phá hủy gần như hoàn toàn, kéo theo đó là sự mất tích của Deckard Cain (Cain quay trở lại trong phần 3 đóng vai trò là cố vấn và là "bách thư toàn tập" về cốt truyện dành cho game thủ).

Vào vai một chiến binh non kém, người chơi sẽ bắt đầu cuộc hành trình của mình truy tìm nguyên nhân và bí ẩn của thiên thạch rơi trong Chương I của trò chơi: Fallen Star. Kể từ sau khi thiên thạch rớt xuống, nhiều hiện tượng kỳ bí đã xuất hiện trong thị trấn Tristram. Dân làng như mắc phải một dịch bệnh lạ, nhưng họ không chết đi mà biến thành thây ma vô hồn tấn công những người khác.

Khám phá thị trấn Tristram mới, game thủ sẽ có dịp gặp Leah, cháu gái của Cain. Leah sẽ là một trong những nhân vật quan trọng trong toàn bộ cốt truyện của phần 3, chúng ta có thể thấy sự có mặt của cô trong 3 đoạn cinematic cực kỳ ấn tượng mà Blizzard đã công bố.

Thị trấn Tristram mới được thiết kế khá sống động, dân làng luôn bàn tán về một sự việc nào đó đang xảy ra, khiến đôi khi bạn phải quay lại lắng nghe để tìm hiểu thêm về nhiệm vụ đang thực hiện. Kết hợp với phần âm thanh xuất sắc, bạn sẽ có cảm giác đang sống trong một trị trấn như có người thật.

Trò chuyện với Leah, game thủ sẽ tiếp tục lên đường truy tìm tung tích và giải cứu Cain khỏi thánh



đường. Thông qua Cain chúng ta biết được rằng, Leoric lãnh chúa quá cố được yêu mến của Tristram đã sống dậy và oán hận những người đã hãm hại ông kể cả người vô tội, từ sau thảm họa thiên thạch. Và giờ đây ông được biết đến với tên gọi Skeleton King.

Tiêu diệt Skeleton King sẽ kết thúc phiên bản thử nghiệm beta của Diablo 3, nhưng bên cạnh nhiệm vụ tuyến tính còn có rất nhiều nhiệm vụ phụ khác mà người chơi có thể thực hiện.

Cốt truyện của phiên bản thử nghiệm khá ngắn, chủ yếu xoay quanh Skeleton King nhưng chúng được thiết kế rất mạch lạc và tỉ mỉ, dẫn dắt người chơi từ nhiệm vụ này sang nhiệm vụ khác mà không cảm thấy bị lúng túng hay bất ngờ.

Tính năng cũ và mới

Trong bản thử nghiệm beta, Blizzard đã tung ra hết các lớp nhân vật được giới thiệu, game thủ có thể tự do chọn lựa 5 class khác nhau: Barbarian, Wizard, Demon Hunter, Monk, Witch Doctor. Tuy nhiên khả năng tùy chỉnh nhân vật hiện nay không có, người chơi chỉ được phép chọn theo mặc định của hệ thống.

Một điều có thể thấy rõ nhất trong phần 3 của Diablo chính là việc Blizzard đã đơn giản hóa trong cách chơi. Các thông số của nhân vật biến mất hoàn toàn, thay vào đó là hệ thống sẽ tự nâng điểm của nhân vật mỗi khi thăng cấp. Điều này có nghĩa, bạn muốn xây dựng một Barbarian có khả năng chạy nhanh hay một Wizard siêu-trâu như trong Diablo 2 là điều không có. Nhưng thay vào đó, hệ thống mới này sẽ giúp game thủ dễ dàng tiếp cận trò chơi hơn, không bị "bí" hay lỡ nâng sai điểm,...

Hệ thống kỹ năng cũng được thay đổi hoàn toàn, thay vì phải chọn hướng đi cho nhân vật như trong phần 2, thì giờ đây mỗi lớp nhân vật đều có chung kỹ năng giống nhau. Kỹ năng sẽ phụ thuộc vào cấp level của nhân vật để có thể kích hoạt, bên cạnh đó là việc giới hạn với số ô cho phép để triển khai kỹ năng. Ví dụ tại level 7 bạn có rất nhiều kỹ năng nhưng chỉ có 3 ô cho phép triển khai chúng.

Liệu đây có phải là một cải tiến hay là một bước lùi? Có rất nhiều tranh cãi nổ ra trước đây khi hệ thống này công bố. Tuy nhiên, hiện nay trong giai đoạn thử nghiệm, đa số game thủ đều cảm thấy hài lòng với hệ thống mới này. Tại sao?

Vì không bị giới hạn kỹ năng hay vũ khí như trước cho nên game thủ có thể chọn lựa bất kỳ kỹ năng và vũ khí nào không chỉ phù hợp với phong cách chơi của mình, mà còn cả trong cách chiến đấu PvE, PvP. Ví dụ class Demon Hunter chuyên tấn công từ xa, nhưng bạn vẫn có thể cho chúng cầm kiếm và khiên, và thay đổi kỹ năng bắn cung bằng bẫy và mìn, v.v...

Bên cạnh việc thay đổi toàn bộ hệ thống kỹ năng và thông số, một số tính năng khác cũng được chỉnh sửa đáng kể, như hệ thống lính đánh thuê, chế tạo... được tối ưu hóa, giúp cho người chơi dễ dàng tiếp cận với các tính năng này.

Game đáng mong đợi

Đồ họa của Diablo 3 trước đây bị chê là quá tươi sáng và thiên về phong cách hoạt hình vui nhộn, nhưng thật sự khi đã ở trong game, bạn mới cảm nhận được vẻ rùng rợn, hồi hộp trong từng màn chơi. Cảnh vật được thiết kế âm u kỳ quái, các hiệu ứng máu me khắp nơi.

Âm thanh trong game hết chỗ chê, từ tiếng rên rỉ, gào thét của bọn thây ma báo cho chúng ta biết sự xuất hiện từ xa của chúng, cho đến việc lồng tiếng nhân vật và hiệu ứng đều hợp với ngữ cảnh tạo cảm giác hồi hộp.

Điều đáng chú ý nhất chính là cảm giác khi chiến đấu của các nhân vật trong Diablo 3. Các thế ra đòn lẫn kỹ năng triển khai đều có hiệu ứng tuyệt đẹp, và tạo cảm giác mạnh mẽ và quyết liệt. Có thể nói hình ảnh, âm thanh lẫn animation trong Diablo 3 đều được Blizzard phối hợp thành công.

Giai đoạn thử nghiệm beta của Diablo 3 bị bó buộc trong một chuỗi nhiệm vụ quá ngắn, do đó khó có thể nhận xét một cách toàn diện về trò chơi. Nhưng với những gì Thế Giới Game đã cảm nhận, bên cạnh những tính năng hấp dẫn như Auction House, Arena, nhóm 4 người,... sẽ được tung ra trong bản chính thức, Diablo 3 xứng đáng trở thành một trong những tựa game được mong đợi nhiều nhất.

VŨ HẢI

GAME MỚI TRONG THÁNG TỚI!

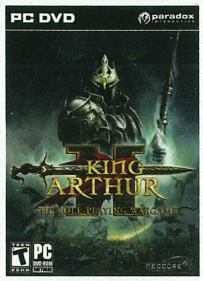
Steel Armor: Blaze of War

Hệ máy: PC | **Phát triển:** UIG Entertainment | **Phát hành:** UIG Entertainment | **Thể loại:** Mô phỏng | **Ngày phát hành:** 20/01/2012

Trò chơi mô phỏng lái xe tăng kết hợp yếu tố chiến thuật lấy bối cảnh là các cuộc chiến nữa sau thế kỷ 20. Hỗ trợ cả hai chiến tăng huyền thoại T-62 của Xô Viết và M60A1 của Mỹ, Steel Armor: Blaze of War cung cấp cho người chơi những trải nghiệm đặc biệt khi vừa có thể hành động từ góc nhìn thứ nhất hay ngồi vào vị trí của pháo thủ, cũng như chỉ huy cả một sư đoàn tăng thiết giáp từ chiếc ghế chỉ huy.

King Arthur II: The Role-Playing Wargame

Hệ máy: PC | **Phát triển:** Neocore Games | **Phát hành:** Paradox Interactive | **Thể loại:** Chiến lược | **Ngày phát hành:** 10/01/2012



Phiên bản tiếp theo của tựa game nhập vai King Arthur II được xây dựng trên bối cảnh khá tăm tối. Trò chơi sẽ cung cấp những trận chiến quy mô lớn với lực lượng quân đội hùng hậu hơn và cả những màn đấu trùm ấn tượng chưa bao giờ có trước đây. King Arthur II tự hào với những cải tiến về góc quay, hình ảnh sống động cũng như một giao diện dễ tiếp cận hơn nhằm đem lại cho người chơi những trải nghiệm tuyệt đỉnh.

Winter Sports 2012: Feel the Spirit

Hệ máy: PC | **Phát triển:** 49Games | **Phát hành:** DTP | **Thể loại:** Thể thao | **Ngày phát hành:** 30/12/2011

Người chơi chuẩn bị để phá vỡ các kỷ lục và cùng cạnh tranh trong 10 môn thể thao mùa đông với Winter Sports 2012: Feel the Spirit. Hãy đắm chìm trong cảm giác là một vận động viên chuyên nghiệp trong chế độ chơi đơn hay cũng có thể cùng cạnh tranh trong các trận đấu nhiều người với chế độ chia nhỏ màn hình. Game là một thách thức thật sự cho những ai yêu thích các bộ môn thể thao mùa đông.

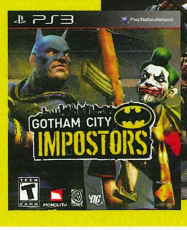
DanceStar Party

Hệ máy: PS3 | **Phát triển:** Sony | **Phát hành:** Sony | **Thể loại:** Âm nhạc | **Ngày phát hành:** 30/12/2011

Được phát triển bởi các nhà thiết kế của tựa game nổi tiếng SingStar, DanceStar Party sẽ cho phép bạn thực hiện những động tác nhảy thú vị nhất bên cạnh các ngôi sao huyền thoại đã tạo được ấn tượng từ những điệu nhảy tuyệt vời đó. Với hơn 160 điệu nhảy và 40 giai điệu cả hiện đại lẫn cổ điển, người chơi sẽ tha hồ tận hưởng cảm giác chìm đắm trong âm nhạc và những bước nhảy phấn khích.

Gotham City Impostors

Hệ máy: PS3 | **Phát triển:** Monolith Productions | **Phát hành:** Warner Bros. Interactive | **Thể loại:** Hành động | **Ngày phát hành:** 10/01/2012



Gotham City Impostors là một trò chơi hành động kết hợp bắn súng góc nhìn thứ ba, hỗ trợ nhiều người chơi, hết sức đặc biệt khi đem lại cho người chơi cơ hội thể hiện cá tính qua việc tùy chỉnh nhân vật cho riêng mình. Vào vai một thành viên trong đội siêu nhân "nghiệp dư" hay trong băng đảng của các nhân vật phản diện, game thủ sẽ có thể tự mình khám phá trò chơi qua các pha hành động đậm chất truyện tranh Batman.

Silent Hill HD Collection

Hệ máy: PS3 | **Phát triển:** Hijinx Studios | **Phát hành:** Konami | **Thể loại:** Hành động, phiêu lưu
Ngày phát hành: 24/01/2012

Những trải nghiệm "đáng nhớ" của loạt game Silent Hill một lần nữa sẽ trở lại trong phiên bản làm lại HD. Bạn sẽ vào vai James, một người đàn ông bị mất vợ vài năm trước rồi lại nhận được một lá thư từ người vợ quá cố yêu cầu trở lại Silent Hill, nhưng những gì ông tìm thấy ở đó chỉ là nỗi kinh hoàng; Hay trong hành trình của cô gái Heather để làm sáng tỏ mối liên hệ bí ẩn giữa thị trấn và nỗi sợ hãi bên trong cô.

Trials Evolution

Hệ máy: Xbox 360 | **Phát triển:** RedLynx | **Phát hành:** Microsoft | **Thể loại:** Đua xe
Ngày phát hành: 30/12/2011

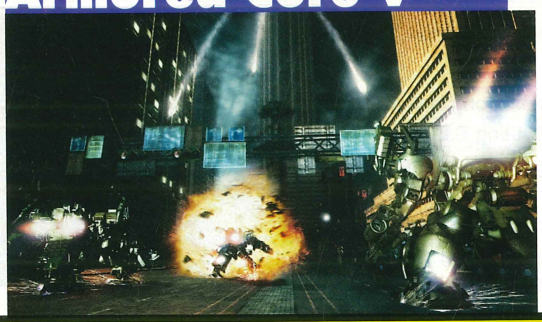
Trials Evolution là phiên bản tiếp theo của tựa game ăn khách Trials HD. Người chơi sẽ được tận hưởng những pha lái xe ngoạn mục trên nhiều loại địa hình khác nhau. Chế độ nhiều người bây giờ còn trở nên sống động hơn khi có thể cùng kết nối thông qua Xbox LIVE. Bạn cũng có thể tự tạo đường đua cho riêng mình hoặc cũng có thể tải về từ bất kỳ game thủ nào thông qua Track Central.

All Zombies Must Die

Hệ máy: Xbox 360 | **Phát triển:** Doublesix | **Phát hành:** Doublesix | **Thể loại:** Hành động
Ngày phát hành: 30/12/2011

Một game thủ, một cô gái, một nhà khoa học điên và một người ngoài hành tinh phải cùng nhau chống lại 6 tỷ thây ma đang muốn chiếm lấy những bộ não của con người. All Zombies Must Die là cuộc hành trình của 4 nhân vật tại thị trấn Deadhill, họ phải làm mọi cách để phá vỡ hàng ngũ của những con quái vật đáng sợ và háu đói này, với một loạt các vũ khí có thể kết hợp với môi trường xung quanh để cho hiệu quả đặc biệt.

Armored Core V



Hệ máy: Xbox 360 | **Phát triển:** FromSoftware | **Phát hành:** Namco Bandai | **Thể loại:** Mô phỏng |
Ngày phát hành: 03/01/2012

Armored Core V sẽ đem lại bước đột phá cho loạt game với một bầu không khí hoàn toàn mới bên cạnh những cải tiến trong chế độ chơi đơn và cả nhiều người. Chế độ trực tuyến đã được thiết kế lại hoàn toàn tập trung vào các trận chiến trên quy mô toàn cầu, dựa trên từng nhóm vô cùng ấn tượng. Armored Core V cũng tập trung vào chiến thuật sử dụng địa hình có hiệu quả hơn là chỉ dựa trên các cuộc tấn công.

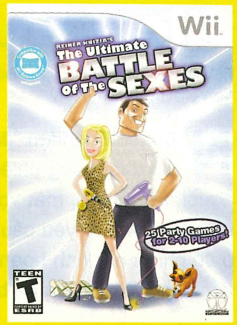
Aladdin Magic Racer

Hệ máy: Wii | **Phát triển:** Neko Entertainment | **Phát hành:** Red Wagon | **Thể loại:** Đua xe
Ngày phát hành: 27/12/2011

Bạn đã bao giờ mơ ước được bay trên một tấm thảm thần kỳ băng qua các đường đua giữa những cảnh quan tuyệt đẹp chưa? Nếu có, đây là cơ hội để bạn có thể nhập cuộc, nhưng hãy cẩn thận, các cuộc đua và các minigame có sẵn trong Aladdin Magic Racer được thiết kế với rất nhiều bí ẩn. Hãy né tránh các cuộc tấn công và bẫy của đối thủ, lượn qua các khúc quanh, và bay đến chiến thắng!

Ultimate Battle of the Sexes

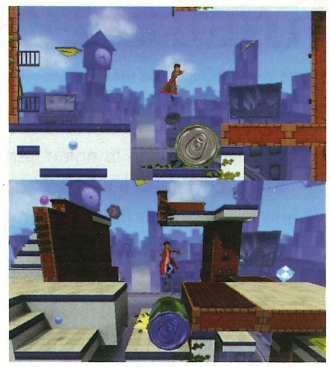
Hệ máy: Wii | **Phát triển:** Neopica | **Phát hành:** Conspiracy Entertainment | **Thể loại:** Hành động | **Ngày phát hành:** 27/12/2011



Trò chơi là một bộ sưu tập các minigame nhằm thử thách kỹ năng của cả 2 giới nam và nữ. Người chơi sẽ có thể nhận ra thế mạnh của mình và tìm thấy những bài học hữu ích thông qua ý tưởng cạnh tranh giữa nam và nữ qua từng công việc cụ thể trong game. Trò chơi có thể chơi một mình nhưng sẽ có ý nghĩa và thú vị hơn khi cùng chơi với bạn bè.

Crush 3D

Hệ máy: 3DS | **Phát triển:** Zoe Mode | **Phát hành:** SEGA | **Thể loại:** Giải đố | **Ngày phát hành:** 10/01/2012



Thiết lập trong một thế giới 3D, người chơi sẽ sử dụng cỗ máy ép độc đáo của trò chơi để "đè bẹp" môi trường và biến nó thành một mặt phẳng 2D đơn giản hơn. Sau đó, người chơi sử dụng không gian 2D để di chuyển đến các khu vực mới, giải quyết những thách thức và mở khóa các bí mật mà trước đó không thể thực hiện trong môi trường 3D. Sau cùng, người chơi sẽ giải nén mặt phẳng trở về lại không gian 3D.

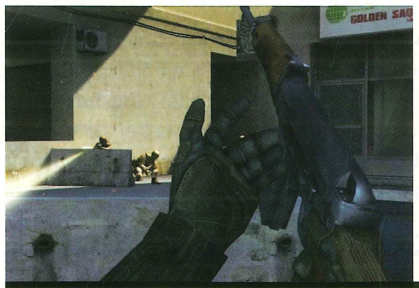
May's Mystery: Forbidden Memories

Hệ máy: DS | **Phát triển:** V5 Play Studio | **Phát hành:** Red Wagon | **Thể loại:** Phiêu lưu | **Ngày phát hành:** 30/12/2011

Một trò chơi phiêu lưu và giải đố thú vị cho Nintendo DS. Bạn sẽ chân May, một cô gái thông minh trong hành trình tìm kiếm người anh trai bị mất tích. Với hơn 270 câu đố cần giải quyết trên suốt cuộc hành trình đi qua các địa điểm thú vị và gặp gỡ 40 nhân vật độc đáo mà họ sẽ giúp bạn, trò chơi thật sự là một thách thức hoàn toàn không dễ dàng cho người chơi!

Battlefield 3: Aftershock

Hệ máy: iPhone | **Phát triển:** Digital Legends Entertainment | **Phát hành:** Electronic Arts | **Thể loại:** Hành động | **Ngày phát hành:** 30/12/2011



Cuộc chiến tranh toàn diện trong phiên bản thứ ba của tựa game nổi tiếng Battlefield sẽ sớm có mặt trên iPhone. Người chơi có thể tham gia vào chế độ chơi đơn ly kỳ hoặc cùng cạnh tranh với bạn bè thông qua chế độ chơi nhiều người qua mạng. Bạn cũng có thể nâng cấp trang bị cho nhân vật của mình để trở thành cỗ máy chiến đấu tối thượng.

Skillz: The DJ Game

Hệ máy: Android | **Phát triển:** Playpen Studios | **Phát hành:** Playpen Studios | **Thể loại:** Âm nhạc
Ngày phát hành: 30/12/2011

Skillz: The DJ Game cho phép người chơi trực tiếp điều khiển game thông qua màn hình cảm ứng với các động tác chà đĩa chuyên nghiệp. Game cũng hỗ trợ nhiều nội dung để mở khóa bao gồm 5 địa điểm độc đáo với 6 nhân vật có thể chơi. Người chơi cũng có thể tích lũy điểm để đạt những thành tựu và cạnh tranh trên bảng tổng sắp toàn cầu thông qua OpenFeint.

TO, TRÙM KÍN ĐÔI TAI, DÙNG NGHE NHẠC VỚI MÁY TÍNH, TAI NGHE SOUNDMAX AH-311 RẤT HAY TRONG TẦM TIỀN.

Tai nghe nhạc số SoundMax AH-311

Hay trong tầm tiền!

MÔ TẢ

Đây là loại tai nghe có thiết kế đơn giản với cốc tai nghe chụp khít vành tai và mang đến chất âm nền nã, ấm áp do được trang bị hai loa nam châm đất hiếm (NDFeB). Dù thiên ấm, dải trung và cao của tai nghe AH-311 đủ sáng để đáp ứng mọi loại nhạc cần nghe qua thiết bị có ngõ ra USB.

Tai nghe AH-311 có màu đen, ngoại hình lớn nhưng khối lượng chỉ khoảng 363g, vòm chụp đầu được bọc lớp đệm mút đủ dày và êm với nhiều cấp độ điều chỉnh độ rộng. Cộng với hai khớp nối giữa củ tai và vòm chụp thiết kế cho phép xoay một góc nhỏ nhằm giảm bớt lực ép lên vành tai người sử dụng nên kết quả, tai nghe không gây nặng tai, mệt đầu nếu người nghe dùng lâu.

AH-311 cũng được trang bị microphone tích hợp giúp người dùng thực hiện voice chat với người thân, bạn chơi game đông người chơi hoặc ghi âm giọng hát, bài nói của mình… vào máy tính. Ngoài cụm nút tăng/giảm âm lượng, ngắt tiếng và bật/tắt mic, tai nghe còn có thêm một công tắc nhỏ để kích hoạt chức năng rung (vibrate) tăng sức âm trầm, phong phú hóa lựa chọn khi nghe.

Đặc tính kỹ thuật

Tần số đáp ứng: 20Hz - 20KHz ; Trở kháng thấp nhất: 32 Ohm; Độ nhạy: 102dB/W/m ở 1Khz; Sử dụng phích cắm USB 2.0/1.X; Chiều dài dây nối: 2 mét; Kích thước loa: 50mm; Kích thước màng rung 30mm; Bộ điều khiển: Công tắc rung, tăng/giảm âm lượng, ngắt âm, ngắt mic.

TRẢI NGHIỆM NHANH

Sẽ là rất thú vị nếu giắc cắm đầu vào của tai nghe trình bày theo kiểu cổ điển (để có thể nghe cả nhạc hi-fi và hi-end). Tuy nhiên, chúng tôi cho rằng, chỉ với ngõ vào USB 2.0/1X, bộ tai nghe này đã đủ thú vị với chất âm đường bệ, dõng dạc, dày dặn, chi tiết với âm trầm xuống rất sâu và mạnh mẽ, hay ngang với những giải pháp tai nghe tầm tiền triệu. Như đã mô tả ngắn ở trên, các dải trung, dải cao của tai nghe AH-311 cũng đều tốt đẹp cả khiến phạm vi sử dụng của tai nghe trải dài theo các thể loại âm thanh, đặc biệt là âm nhạc (dân ca, cổ điển, rock, pop, jazz, country…).

Việc test chức năng nghe nhạc của AH-311 diễn ra trong 2 buổi. Buổi đầu, chúng tôi test tai nghe AH-311 với dãy bản nhạc MP3 các thể loại pop, rock, country và cổ điển, trong đó đáng kể nhất là vở opera Carmen của Bizet. Những bản nghe kỹ gồm "Hasta Mañana", "Dancing Queen" của ABBA, "Triệu bông hồng", "Nụ hôn mùa thu" (do Alla Pugacheva hát) và đặc biệt là vở opera "Carmen" với những tiết mục sôi động như Les Tringles des Sisters Tinta đầy náo nhiệt (tiếng vỗ tay, tiếng nhạc dập dìu rồi mạnh mẽ dạo đầu mở đường cho giọng ca nữ uy lực - lắt léo… Tiết mục càng hấp dẫn hơn với những điệu múa nện gót giày từ các độ cao khác nhau của các diễn viên nam, tiếng bộ gõ đầy phong phú về âm sắc và cường độ chung tăng dần tức ngực đến kết thúc ở to nhất và vỗ tay rầm rộ… Cái cách mà tai nghe thể hiện cả vở "Carmen" chứng tỏ nó không ngại một bản thu thanh nào, dù nó có thể gây ra các khó khăn.

Phiên test sau, chúng tôi nghe CD, dĩ nhiên, chất lượng nghe nhạc bằng CD tăng tiến hơn MP3. Tai nghe AH-311 thể hiện rất tốt bản "Hotel California" do The Eagle thu thanh năm 1994. Bản thu gây tranh cãi trên audio vì nó được thực hiện vượt ngưỡng nghe của nhiều bộ dàn, đặc biệt là tiếng trống bass sâu và rung bần bật. Các bản khác trong đĩa Hell Freezes Over có bài hát nổi tiếng này cũng đều được AH-311 truyền tải tốt đẹp. Các bản trong đĩa CD TAS (The Absolute Sound) 2009 cũng vậy, AH-311 đều thể hiện đủ tinh tế. Đây là đĩa tuyển các bản thu tốt nhất từ các hãng thu nổi tiếng về hầu hết thể loại. Đĩa được sử dụng cho người nghe thưởng thức nhạc và test trang thiết bị âm thanh cho các chuyên gia.

Thử AH-311 với các trò chơi bắn súng như Call of Duty: Modern Warfare và Call of Duty: World At War, tiếng động từ 4 phía (trước, sau, phải, trái) được tái hiện rất thực, nhất là tiếng nổ y như thật.

Tham gia khảo sát: Máy tính xách tay Dell Vostro 1310 (để nghe nhạc); Máy tính để bàn tự ráp (để chơi game). Các bản MP3 rời và bộ MP3 Opera Carmen của Bizet; CD: Hell Freezes Over của The Eagle; TAS 2009. Games: Call of Duty: Modern Warfare, Call of Duty: World At War.

Cung cấp tai nghe: SoundMax. *Giá tham khảo: 455.000 đồng.*

NHƯ DŨNG

ĐỒ NGHỀ của chiến binh mặt trời

SAU MỘT NĂM TRỜI LAO ĐỘNG HAY HỌC TẬP CĂNG THẲNG, GIỜ ĐÂY CÓ LẼ BẠN ĐANG NGHĨ ĐẾN NHỮNG DỊP NGHỈ LỄ VÀ NGÀY TẾT ĐỂ MẶC SỨC XẢ STRESS VÀ TẬU VỀ MỘT BỘ ĐỒ NGHỀ MỚI CHO NHỮNG CUỘC CHIẾN KINH ĐIỂN TRONG CÁC TỰA GAME YÊU THÍCH. BẠN CÓ THỂ CÂN NHẮC CHỌN LỰA BÀN PHÍM CƠ MEKA, CHUỘT QUANG AZURUES HAY TẤM LÓT CHUỘT DASHER ĐỀU MANG THƯƠNG HIỆU TT ESPORTS, HÃNG THERMALTAKE.

Thermaltake gần đây chuyển hướng kinh doanh sang thị trường Đông Nam Á bên cạnh các thị trường Tây Âu và Mỹ truyền thống. Vì vậy, đối với người dùng Việt Nam, thương hiệu Thermaltake có vẻ mới mẻ nhưng đây là một công ty có truyền thống lâu đời. Tt eSports là thương hiệu của các sản phẩm chơi game chuyên dụng, thuộc lĩnh vực thể thao điện tử. Hãng còn có Luxa – thương hiệu các sản phẩm phụ kiện dành cho máy tính, điện thoại thông minh.

MEKA: CỖ MÁY KHÔNG BIẾT MỆT

Được thiết kế nhỏ gọn hơn bàn phím 101 chuẩn phổ thông, Meka có vẻ ngoài khá khiêm tốn. Nhưng chỉ với bộ phím cơ sử dụng bộ switch đen của hang Cherry, Make đã lọt vào tầm ngắm của các game thủ. Dây cáp của bàn phím được bọc bảo vệ kỹ càng. Đầu USB được mạ vàng để đảm bảo chất lượng đường truyền. Dưới đáy bàn phím có khe để đi dây cáp sao cho vừa gọn. Ngoài ra, Meka còn có 2 cổng USB để game thủ kết nối với các thiết bị khác như thẻ nhớ, tai nghe mà không phải "lần mò" tìm khe cắm sau lưng thùng máy.

Các phím Numlock, Scroll Lock và Caps Lock đều có đèn màu đỏ tích hợp trông độc đáo. Phím gõ êm ái, phát âm thanh đúng phong cách cơ của hãng Cherry. Trong trường hợp người chơi muốn dùng chức năng N Key Rollover, tức là khả năng nhận biết tất cả các phím trong từng lần nhấn các tổ hợp phím, cần gắn thêm đầu chuyển từ USB sang PS2. *Giá: 2.600.000 đồng*

CHUỘT CHIẾN AZURUES

Cũng có dây cáp được bọc bảo vệ kỹ hơn và đầu USB mạ vàng, vẻ ngoài của Azurues trông không thật "hot". Cảm giác cầm chuột chỉ thực sự thấy "đã" khi thao tác và do phần đầu chuột được thiết kế cao hơn các dòng chuột game khác một chút nên người chơi có cảm giác thoải mái hơn do các ngón tay được nâng lên cao và chỉ cần chạm nhẹ để ra lệnh cho chuột hành động. Phím cuộn có độ ma sát tốt với ngón tay và xoay rất tốt. Azurues là chuột quang với 3 độ phân giải là 400, 800, 1600 và chuyển đổi bằng ngay cần gạt dưới bụng chuột. Chuột còn có phần gắn thêm cân nặng để chỉnh khối lượng chuột sao cho vừa tay. Azurues xứng đáng là một thiết kế đơn giản nhưng hiệu quả dành cho game thủ. Đi kèm chuột là miếng hồng tâm nhựa để game thủ gắn lên màn hình luyện kỹ năng ngắm bắn. *Giá: 850.000 đồng.*

DASHER: LÓT CHUỘT CẢI TIẾN

Đi cùng Azurues là tấm lót chuột Dasher. Như tên gọi của nó, game thủ có thể di chuột nhanh, mướt, êm tay trên tấm di chuột nền cao su có độ phản hồi cao khá lớn 320x400mm. Đi kèm là dây dán xốp giúp cuốn gọn tấm lót chuột cùng bao đựng lót chuột. *Giá: 450.000 đồng.*

ĐỨC TÙNG

SỚ TÁO GAME NHÂM THÌN

-TÁO TÂN MÃO-

Vận thế đang chuyển lay
Năm con Rồng đã tới,
Táo Game tôi phấn khởi
Khải tấu trước Thiên nhan:

Đã hai năm nhọc nhằn
Kinh tế chung biến động
Doanh nghiệp game lận đận
Thị trường số lao đao.

Áp lực dư luận cao
Nỗi lo lậm bạo lực
Khiến năm Mèo tất bật
Chỉnh đốn mặt bằng chung.

Quản lý xét lại khung
Doanh nghiệp nêu quyền lợi,
Game thủ lắng chờ đợi
Xã hội bớt nặng lòng.

Bởi thế sang năm Rồng
Tình hình thời khởi sắc,
Dự thảo sẽ triển khai
Sau nhiều phen cân nhắc.

Tạo khung quản lý chặt
Ngăn chặn những quá đà
Giải pháp tiếp đặt ra
Trách nhiệm game phân rõ.

Doanh nghiệp cần định hướng
Bảo vệ quyền người chơi.
Địa phương phải chung tay
Tạo môi trường thuận lợi.

Gia đình là chỗ dựa
Cải tạo những sai lầm.
Giáo dục quan tâm hơn,
Cộng đồng cùng điều chỉnh.

Tình hình dần sáng tỏ,
Lộ trình lại mở ra
Bớt những sự âu lo
Nhà phát hành vững tiến.

Nào là Tinh Thần Biến
Nào Dấu Ấn Rồng Thiêng
Những chuyển dịch đầu tiên
Mong tái lập cơ hội.

Môi trường game hướng tới
Giá trị văn hóa cao,
Xã hội chung tay vào
Phân biệt cuộc sống ảo.

Hướng đi game thuần Việt
Thêm nhiều sự hanh thông
Doanh nghiệp game tập trung
Triển khai nhiều dự án.

Emobi khởi xướng
Điện Biên Phủ hùng anh,
Game hành động chiến tranh
Ghi dấu vàng sử sách

Những tinh thần oanh liệt
Tái hiện với trò chơi
Game thủ tăng niềm vui
Trách nhiệm cùng san sẻ.

Cục diện đã thay đổi
Sản phẩm game Việt Nam
Khẳng định bước đầu tiên
Cùng bạn bè quốc tế.

VNG sẵn thế
Đẩy mạnh sức tiến công
Mảng xuất khẩu bất thần
Song hành game thủ Nhật.

Ủn ỉn tiên phong trước.
Khu vườn trên mây sau,
Hai sản phẩm nối nhau
Tạo niềm tin quang đại.

Từ Linh Vương tính lại
Xuất khẩu game nhiều hơn
Doanh nghiệp trẻ đã vươn
Đạt tầm tư duy số.

Táo tôi lòng hớn hở
Kính tấu sự vượt lên,
Khẳng định những cái tên
Doanh nghiệp phần mềm Việt.

Dẫu còn nhiều lo lắng
Song đã có đường đi.
Nỗ lực và kiên trì
Thành công chờ trước mắt.

Nhân lực không còn thiếu
Tài chính khéo lo toan,
Trước thị trường mở toang
Vì sao lại ngần ngại ?

Cần một cái nhìn đúng
Nội lực của ngành game
Để tạo thế tiến lên
Phát triển thành mũi nhọn.

Năm Rồng đang mở lối,
Cho những bước đổi thay.
Tinh thần Rồng ngất ngây
Cũ mới đều khám phá

Thiên Long tìm hướng lạ
Giáng Long đổi cách nhìn
Ngọa Long khẳng định thêm
Thị trường game khởi sắc

Tấu Ngọc Hoàng Thượng Đế
Xét lại những đúng sai,
Định rõ sức tương lai
Cho Táo tôi cơ hội.

Lạc quan và tấn tới
Với vận hội năm Rồng,
Nhiều sản phẩm tốt hơn
Hiển vinh tài trí Việt.

Cẩn tấu !

2012 Sẽ ra sao năm sau ?

Nam Dương - Capricorn (21/12 - 19/1)

Bạn vừa có một năm cực kì hạnh phúc trong tình cảm cùng "người ấy". Năm nay chuyện tình cảm vẫn không có nhiều thay đổi. Còn nếu có thì sẽ biến chuyển theo hướng tích cực. Đây cũng là năm hứa hẹn sẽ có nhiều cơ hội đến với bạn. Tuy nhiên, phải kiên nhẫn nếu không sẽ để vuột mất trong hối tiếc giống như anh chàng thợ sửa ống nước Mario phải dừng cuộc chơi khi đã gần đến vị trí "kéo cờ". Hãy quan tâm đến sức khỏe. Thực hiện tốt công việc đơn giản trên trong giai đoạn này giúp bạn có sức bật tốt cho những đỉnh cao mới cần chinh phục vào gần cuối năm.

Bảo Bình - Aquarius (20/1 - 18/2)

Chuyện tình cảm là một cái gì đó khá bình thường đối với bạn, bởi xung quanh luôn đầy những "vệ tinh" đeo bám 24/24. Thậm chí nếu "xí trai" như anh chàng Geralt (The Witcher) thì bạn vẫn có ưu điểm khác để bù lại như tài ăn nói khéo léo chẳng hạn. Bù lại tình trạng công việc của bạn sẽ khá êm ả, do đó nếu có dự án gì lớn lao hãy để dành cho năm sau bạn nhé! Sức khỏe cũng là vấn đề đáng lo ngại trong năm nay khi bạn bắt đầu xuất hiện tình trạng "lão hóa" về thể chất lẫn tinh thần, bởi sự lười vận động. Nếu không chịu thay đổi thì lần sau bạn sẽ gặp khó khăn lớn, thậm chí là các bệnh nguy hiểm về xương và khớp!

Song Ngư - Pisces (19/2 - 20/3)

Sự năng động luôn hiện diện ở bạn, còn nếu chưa thì bây giờ nên bắt đầu đi nhé vì nó sẽ giúp bạn khá nhiều trong năm nay. Thần may mắn luôn là người đứng sau lưng hỗ trợ bạn trong mọi chuyện. Tuy nhiên, đồng nghiệp và bạn bè sẽ ít giúp được bạn nhiều ở thời điểm này nên khi bắt đầu làm việc gì bạn cần phải xác định con đường "tự lực" là chính. Về mặt tình cảm, sẽ xảy ra đôi chút thay đổi không như mong muốn nhưng cách tốt nhất bạn nên "nhún nhường". Đặc biệt, vào các tháng 9,10 là thời gian tuyệt vời để hàn gắn tình cảm. Do đó, bạn nên lên lịch cho những chuyến du lịch dài ngày, nhất là đến các vùng biển thơ mộng.

Dương Cưu - Aries (21/3 - 19/4)

Đây sẽ là một năm đầy biến động trong sự nghiệp của bạn nhất là vào dịp đầu năm. Năm mới mang theo tin vui về tình cảm cho bạn, đánh dấu cột mốc "game over" cho khoảng thời gian độc thân. Tôi tin rằng bạn chẳng muốn khôi phục lại cuộc sống độc thân làm gì, bởi chuyện tình bạn đang có thật sự phải khiến người khác ghen tị. Chúng chẳng khác nào chuyện tình đẹp mà tôi từng biết giữa Meat Boy và Bandage Girl (Super Meat Boy). Đáng tiếc, bạn sẽ gặp những cú sốc về vấn đề tài chính do đó bạn cần tính toán chi tiêu sao cho hợp lý. Nếu nói không ngoa bạn chẳng khác nào đang đứng trước bài toán lớn về kinh tế giống như trong game Tropico vậy.

Kim Ngưu - Taurus (20/4 - 20/5)

Game thủ cung Kim Ngưu năm nay sẽ gặp rất nhiều vấn đề lớn cần giải quyết. Thời gian đầu sẽ có trục trặc nhỏ về tài chính nhưng sang tình hình sẽ được cải thiện. Giai đoạn sáng sủa về tài chính là lúc cực kì thích hợp cho những ý tưởng lớn và táo bạo. Nếu không đủ vốn để kinh doanh lớn bạn vẫn có thể buôn bán nhỏ lẻ nhằm tận dụng triệt để vận may của mình. Khi những mối lo âu về tiền bạc, công việc và những vấn đề khác từ từ giảm xuống thì cũng là lúc chuyện tình cảm của bạn sẽ bớt căng thẳng hơn. Vào giữa năm bạn nên chú trọng đến việc di chuyển sao cho thật cẩn thận kẻo phải gánh chịu những hậu quả không được như mong muốn.

Song Sinh - Gemini (21/5 - 20/6)

Một cuộc phiêu lưu mới đầy hứa hẹn sẽ bắt đầu với bạn trong năm nay. Bạn sẽ thoát khỏi lớp vỏ bọc bên ngoài giống như chu kỳ "nhộng hóa bướm". Sự nghiệp cũng sẽ đạt được bước tiến đáng kể. Tài chính là vấn đề không cần lo lắng trong năm nay. Bạn cũng nên giành chút thời gian cho tình cảm và sức khỏe, bởi đây là hai vấn đề cần quan tâm nhất trong suốt cả năm. Điều đó có nghĩa dù bạn cố thay đổi nó thì cũng không thành công. Cách tốt nhất để xử lý những trường hợp như vậy là bạn nên bỏ mặc nó. Tận dụng thời gian rảnh tham gia một khóa học ngắn hạn về một môn nghệ thuật nào đấy như: hội họa, âm nhạc,... Bởi rất có thể nó giúp bạn nhận ra được tài năng bấy lâu đang ngủ yên.

Tối qua nhìn trời, vừa quyết định "giải nghệ" thì cái anh gì ở tạp chí Thế Giới Gêm lại "alo" bảo rằng mình xem cho các bạn đọc game thủ trong năm 2012 mới. Mình hỏi anh ấy: "Thế nhỡ lại sai như ... năm ngoái thì sao?". Anh ấy chỉ cười mà phán: "Bác nói thế nào chú nhiều game thủ phản ánh bác bói đúng lắm và muốn biết ... địa chỉ nhà của bác lắm đấy". Thôi thì đành liều vậy, dù sao thì anh ấy cũng hứa không tiết lộ địa chỉ nhà của mình mà!

Cự Giải - Cancer (21/6 - 22/7)

Đột nhiên một số người bạn đặt kì vọng lại rời bỏ bạn khiến bạn cảm thấy vô cùng hụt hẫng. Tuy nhiên, đây chính là lúc chứng tỏ mình không yếu đuối như họ tưởng bằng cách tự đứng dậy và xua tan mọi nghi ngờ. Vào khoảng giữa năm bạn sẽ đứng trước hai quyết định lớn về tình cảm và sự nghiệp. Nguồn năng lượng hoạt động của bạn có thể nói là vô cùng dồi dào giống như anh chàng Sonic vậy nhưng cũng đừng vì như thế mà chủ quan bạn nhé. Hãy bỏ hết thói quen xấu trong năm vừa rồi làm ảnh hưởng đến sức khỏe. Hãy tham gia vào các hoạt động ngoài trời.

Sư Tử - Leo (23/7 - 22/8)

Sự nghiệp của bạn sẽ được định hình rõ ràng trong năm nay, điều đó đồng nghĩa với mọi thay đổi sẽ ảnh hưởng rất nhiều đến bạn trong tương lai. Tốt nhất là bạn nên tránh những bất đồng không đáng có nơi học tập hay làm việc. Hãy hành động âm thầm như anh chàng Sam (Splinter Cell), để cho mọi kế hoạch của bạn trong vòng an toàn. Về tài chính, phương châm trong năm nay sẽ gói gọn trong hai từ "tiết kiệm", đơn giản bởi vì năm vừa qua bạn đã chi tiêu vượt ra ngoài khá xa ngân sách. Trong các tháng đầu năm sẽ có một bức tường ngăn cách bạn đến với "một nửa" của mình.

Xử Nữ - Virgo (23/8 - 22/9)

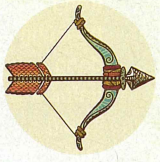
Năm nay bạn sẽ phải gắn với nhiều trách nhiệm với gia đình, đặc biệt là trong tình cảm, sự sáng tạo cũng sẽ theo bạn suốt trong năm nay. Do đó, nếu có ý tưởng gì bạn nên ngay lập tức viết ra giấy nếu không muốn ý tưởng khác nằm đè lên nó. Chăm chỉ như cô nàng Cathryn (15 Days) sẽ là chìa khóa giải quyết mọi vấn đề của bạn trong năm nay. Hãy để tham vọng và hành động dẫn đường cho bạn, luôn lạc quan và tránh những ý nghĩ tiêu cực sẽ đưa đến kết quả mong muốn. Về mặt tài chính bạn nên áp dụng chính sách "tiền tệ thắt chặt". Hãy cố bám trụ và để dành tiền cho dịp cuối năm, vì đó sẽ là thời gian bạn cần chi trả cho nhiều khoản lớn.

Thiên Bình - Libra (23/9 - 22/10)

Cụm từ "Sons Of Liberty" trong Metal Gear Solid II hoàn toàn phù hợp với bạn. Điều đó mang lại cho game thủ cung Thiên Bình một năm ngập tràn: tự do, hạnh phúc và thành đạt. Hầu hết thời gian của năm nay đều dành cho công việc. Vì cử chỉ đẹp đó sẽ được ghi nhận và kết quả mang lại cho hành động tốt bụng như chằn tinh Shrek (Shrek Forever After) chắc chắn không làm bạn thất vọng. Do phải đối mặt với nhiều dự án, kế hoạch nên bạn có thể lơ là nửa kia của mình. Hãy cố gắng làm tốt mọi việc bởi sức khỏe của bạn thật sự không đáng ngại trong năm nay. Xui xẻo lắm thì 3 tháng cuối năm bạn chỉ bị cảm nhẹ hay sổ mũi là cùng.

Hổ Cáp - Scorpio (23/10 - 21/11)

Năm nay hứa hẹn nhiều khó khăn và thử thách trong công việc, khiến đôi lúc bạn mất kiên nhẫn. Dù sao sóng gió thật sự chỉ nằm trong 4 tháng đầu năm. Một nửa còn lại của bạn cũng sẽ gặp chuyện không vui trong năm nay nên rất cần sự an ủi động viên. Khoảng giữa năm bạn sẽ tìm lại được phong độ vốn có, giống như sự hồi sinh của chiến binh Totec (Lara Croft And The Guardian Of Light). Trong khi anh chàng Totec có sự giúp đỡ của "đã nữ" xinh đẹp Lara Croft thì bạn lại đón nhận sự giúp đỡ từ phía bạn bè và đồng nghiệp. Tình hình tài chính cũng trở nên ổn định hơn so với năm vừa rồi. Hãy tập trung cho một thứ duy nhất để có thể mang lại hiệu quả lớn hơn.



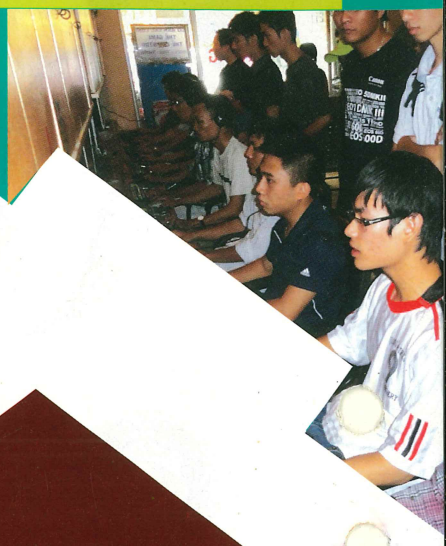
Nhân Mã - Sagittarius (22/11 - 21/12)

Game thủ cung nhân mã có thể ví von giống như nhân vật thuyền trưởng Jack Sparrow (Pirates of The Caribbean). Nó mang ý nghĩa bạn là một người đầy tài năng và được xem như tâm điểm của sự chú ý mỗi khi xuất hiện. Nhưng đây lại là một năm bình thường trong con đường công danh. Mặc dù tài chính khá dồi dào tuy nhiên đừng vì thế mà phung phí, nhất là nên cẩn trọng nếu muốn đầu tư một dự án lớn. Đây cũng là khoảng thời gian tình cảm của bạn trở nên ổn định. Nếu bạn đã có người yêu thì rất tốt để tình cảm tiến xa hơn. Còn nếu đang độc thân thì ai ngỏ lời bạn cứ "gật đầu đại" đi nhé, đừng quá kén chọn nữa vì tình yêu đang ở khắp mọi nơi xung quanh bạn.

LONG NHÃN

AGE of EMPIRES III

7 NGÀY DU ĐẤU



Sau hiện tượng thần đồng 16 tuổi bí danh "Chim Sẻ đi nắng" giao lưu với các cao thủ Trung Quốc trong mấy tháng trở lại đây, cộng đồng Đế Chế Việt Nam lại tiếp tục sôi động hơn với chuyến du đấu của đoàn Việt Nam tại Trung Quốc dịp cuối năm.

Nhận lời mời tham gia giải đấu tổng hợp lớn nhất năm 2011 của cộng đồng Đế Chế Trung Quốc, đoàn game thủ đại diện cho hàng chục nghìn game thủ yêu Đế Chế tại Việt Nam đã bắt đầu chuyến du đấu trong vòng 7 ngày kể từ ngày 29/9 - 4/10/2011. Với mục tiêu giao lưu học hỏi là chính, bên cạnh đó còn để khẳng định thế mạnh của Việt Nam, các game thủ của chúng ta lên đường sang nước bạn trong tâm trạng khá phấn chấn. Chuyến đi này cũng có ý nghĩa vô cùng to lớn: thắt chặt tình hữu nghị của cộng đồng Đế Chế hai nước.

Tiếp đón đoàn Việt Nam vô cùng chu đáo từ khách sạn nghỉ ngơi cho tới những bàn tiệc trọng thị, cộng đồng game thủ Trung Quốc đã thể hiện rõ sự hiếu khách của mình.

Tham gia tất cả các thể loại của giải đấu và giao lưu bên lề với sáu tập thể (guild) Đế Chế lớn nhất Trung Quốc, các game thủ Việt Nam đã có thêm nhiều kinh nghiệm. Hai ngày trước khi giải đấu diễn ra, đoàn Đế Chế Việt Nam còn có nhiều trận tập luyện với các cao thủ hàng đầu Trung Quốc ở thể loại Random và giành chiến thắng thuyết phục. Chiến thắng này khẳng định thế mạnh của Đế Chế Việt trước người bạn láng giềng của mình.

Bước vào giải đấu, các game thủ Việt Nam tham gia vào cả 4 nội dung thi đấu của 3 thể loại: Thi đấu với chủng tộc "Shang", "Assyrian" và "Random".

Shang và Assyrian: Thua đẹp

Như dự đoán ban đầu, ở thể loại Shang và Assyrian, đoàn chúng ta không được đánh giá cao trước các đối thủ lớn của nước bạn. Trong những trận đấu ở thể loại cung R, đa số các game thủ chúng ta đều thất bại. Nhưng bù lại cũng có những trận đấu xuất thần cho thấy sự tiến bộ nhanh chóng của các game thủ Việt Nam: Chiến thắng của game thủ bí danh "Bắn Chim" và game thủ bí danh "Linda" trước hai game thủ nằm trong 10 người đứng đầu của Đế Chế Trung Quốc, hay các trận thắng oanh liệt của game thủ bí danh "Dinosaur" trước game thủ "Chiến Tướng". Chúng ta có thể nhận ra khả năng tiếp thu kinh nghiệm rất nhanh của các game thủ Việt và nhen nhóm một hi vọng Đế Chế Việt Nam sẽ có chiến thắng ở thể loại cung R trước Đế Chế Trung Quốc trong một tương lai không xa.

Thể loại Random: Thắng hay

Ở thể loại đấu đội Random, chúng ta đã có những trận thắng rất hay trước Trung Quốc. Thi đấu bằng chính sở trường của mình, dù thi đấu theo luật Việt Nam hay luật Trung Quốc, các game thủ của chúng ta vẫn khẳng định đây là thế mạnh của Đế Chế Việt. Liên tục thi đấu vòng tròn với các đội hình Random mạnh nhất củaTrung Quốc, đầy đủ các anh tài như: ShenLong, Chiến Tướng, Tiểu Thủy Ngư, Daidai ... nhưng đó không phải là vấn đề với những đại diện của Việt Nam: Linda, Tiểu Bạch Long, Bắn Chim, Yugi, Dinosaur và Tom.

Liên tục chuỗi chiến thắng ở thể loại đấu đội 4

vs 4 Random của đoàn Việt Nam khiến hàng chục nghìn khán giả ở quê hương vô cùng náo nức và tự hào. Các game thủ Việt Nam đều có những chiến thắng rất thuyết phục với tỉ số chênh lệch hai chữ số ở thể loại Random. Kết thúc 7 ngày thi đấu, mặc dù kết quả cuối cùng của đoàn Việt Nam không được cao, nhưng những gì các game thủ của chúng ta làm được đã khiến người Trung Quốc phải nghiêng mình.

Ngẩng cao đầu

Trở về từ chuyến du đấu, các game thủ Việt Nam hãnh diện ngẩng cao đầu bởi các anh đã hoàn thành xuất sắc nhiệm vụ của mình. Qua chuyến đi này, chắc chắn các game thủ của chúng ta rút ra được rất nhiều kinh nghiệm. Chuyến du đấu không chỉ đơn thuần để học hỏi mà còn mang ý nghĩa to lớn khác là thắt chặt tình đoàn kết hữu nghị của cộng đồng Đế Chế hai nước.

"Chim Sẻ đi nắng" và các "sứ giả AoE" trong chuyến du đấu Việt Nam - Trung Quốc vừa qua đã khiến cộng đồng game thủ yêu Đế Chế tại Việt Nam trở nên sôi động hơn bao giờ hết. Kết quả các trận đấu giao hữu trên đã góp phần khuyến khích một cộng đồng lâu đời như Đế Chế tiếp tục có thêm những bước tiến mới. Điều này, tạo nên một hiệu ứng khiến các game thủ Việt Nam dù đã từng chơi game online hay offline, quay về với tựa game quen thuộc mang tên Đế Chế.

MÈO - TÔM

WCG 2011th GRAND FINAL

WE LOVE eSPORTS

DEC.8~DEC.11, 2011 BEXCO,BUSAN EXHIVITION CONVENTION CENTER

NHÌN LẠI WCG2011

Vậy là một mùa World Cyber Games (WCG) nữa đã kết thúc, chính thức đặt dấu chấm cho hành trình năm 2011 của các game thủ eSports. Với việc đưa thương hiệu WCG về nơi khai sinh ra nó, "thánh địa eSports thế giới" - Hàn Quốc trong sinh nhật lần thứ 11, người ta có cảm giác thương hiệu này ngày một trưởng thành hơn. Trong bài viết này, chúng ta sẽ điểm qua 6 nội dung thi đấu chính của WCG GF 2011 là FIFA 12, Counter Strike, League of Legends, Cross Fire, StarCraft II và WarCraft III.

FIFA 12

Trong nội dung FIFA, đoàn Việt Nam góp mặt tại bảng E với game thủ Lê "proA. NiaR" Đào Khánh Vũ. Mặc dù đã rất cố gắng nhưng vì lần đầu du đấu, NiaR đã không thể thi đấu đúng sức. Anh kết thúc hành trình WCG 2011 với thành tích xếp thứ 4/6 cùng thành tích 2 thắng – 3 thua.

Ở bộ môn này, sau khi cặp sinh đôi huyền thoại là Her0 – styla đã nghỉ thi đấu, người Đức một lần nữa chứng tỏ đẳng cấp vượt trội của mình khi có đến hai game thủ góp mặt vào hai trận đấu cuối cùng: Trận tranh chức vô địch và trận tranh ba – tư.

Với bản lĩnh dày dặn cùng kinh nghiệm thi đấu không thua gì đàn anh Her0 và styla, Kai "deto" Wollin dễ dàng đánh bại đối thủ đến từ Ba Lan của mình với tỉ số 2 – 0. Tuy nhiên, nữ thần may mắn lại không mỉm cười với đồng hương của anh là Tim "Shiewe" Shiewe khi anh thất thủ trước game thủ Ý Mattia "Lonewolf92" Guarracino với tỉ số 0 – 2.

Chung cuộc:

1st – (Đức) Kai "deto" Wollin

2nd – (Ba Lan) Bartosz "hom3r" Pistka

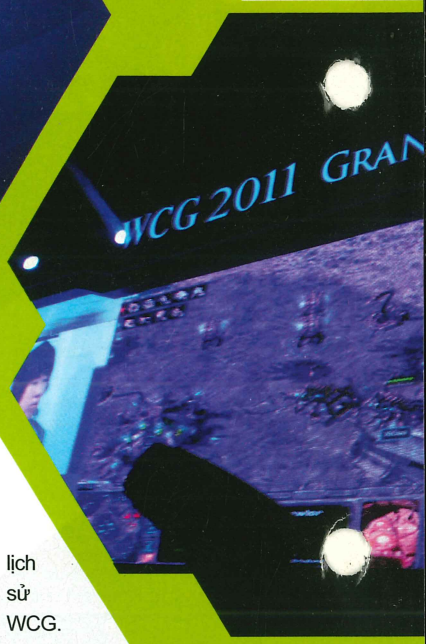
3rd – (Ý) Mattia "Lonewolf92" Guarracino

Counter Strike

X ứng đáng là bộ môn eSports vua, các trận đấu Counter Strike luôn hấp dẫn từ đầu đến cuối. Bằng bản lĩnh, hai ứng cử viên hàng đầu cho chức vô địch – SK Gaming và ESC Gaming (tiền thân là đội MYM, AGAiN) đều giành được vé thi đấu trong trận chung kết.

Trái ngược với ESC Gaming với "dàn súng" không có nhiều thay đổi trong suốt thời gian qua, SK Gaming được đánh giá có phần nhỉnh hơn khi sở hữu trong tay thần đồng Christopher "GeT_ RiGhT" Alesund và Patrik "forest" Lindberg. Đây là hai game thủ từng giúp đội Fnatic bước lên đỉnh cao, thống trị hầu hết các danh hiệu CS năm 2009 và 2010.

Trong trận đấu chung kết, cả hai đội đã cống hiến cho khán giả một màn trình diễn đẹp mắt khi liên tiếp là cuộc rượt đuổi tỉ số ngoạn mục. Tuy nhiên, trong thi đấu thì chỉ có duy nhất một người chiến thắng và đó là ESC Gaming của "quái vật CS" Fillips "neo" Kubski đến từ Ba Lan. Đây là lần vô địch thứ 3 của đội, thành tích xuất sắc nhất từ trước đến giờ đối với một đội/game thủ từng thi đấu trong lịch sử WCG.



Chung cuộc:

1st – (Ba Lan) ESC Gaming

2nd – (Thụy Điển) SK Gaming

3rd – (Nga) Moscow_5

League of Legends

Đoàn Việt Nam cũng tham gia thi đấu League of Legends tại WCG 2011 lần này với đội SioL đến từ TP. Hồ Chí Minh. Nằm trong bảng A với các đối thủ không quá nổi bật trừ đội Flash đến từ nước láng giềng Singapore nhưng việc thiếu kinh nghiệm, đặc biệt trong khâu ban – pick đã khiến SioL phải dừng cuộc chơi ngay tại vòng đấu bảng với 3 trận toàn thua.

Ứng viên nặng ký cho chức vô địch – đội LoL đến từ Canada: Counter Logic Gaming (CLG) – đã phải trả giá cho việc thử nghiệm chiến thuật mới trong trận giành tấm vé

vào chơi trận chung kết. Vì vậy, họ buộc phải ngậm ngùi với vị trí thứ 3 sau 3 trận đấu tương đối chật vật trước một cái tên không quá nổi bật đến từ Pháp – Jerome_NEGGRET. Đến với WCG, quả thực, việc không may, 1st.VN đã không thể hoàn thành mục tiêu đề ra từ trước.

Có thể nói rằng, đoàn Việt Nam rất có duyên với các game thủ/đội game đạt thứ hạng cao trong WCG khi một lần nữa, đội Trung Quốc dẫn đầu bảng A lại tiếp tục dẫn đầu… toàn bộ WCG khi bước lên ngôi vô địch. Họ đã dễ dàng đè bẹp đối thủ đến từ Mỹ là HAMMERTIME tỉ số 2 – 0 với hiệu số rất cách biệt (10 – 1 và 10 – 3).

Chung cuộc
1st – Trung Quốc
2nd – Mỹ
3rd – Nga

Jerome_NEGGRET đạt hạng 4 chung cuộc là một bất ngờ lớn. Trận chung kết là cuộc đối đầu giữa CDE (Mỹ) và Gameburg (Ba Lan). Nhờ lối đánh chắc chắn và kỹ năng cá nhân tuyệt vời, CDE nhanh chóng "chào tạm biệt" Gameburg bằng hai trận đấu chưa đầy 60 phút! Gameburg, đứng nhì bảng A và giờ là… hạng 2 chung cuộc – một cái kết có hậu cho tất cả.

1st – (Mỹ) CDE
2nd – (Ba Lan) Gameburg
3rd – (Canada) Counter Logic Gaming

Cross Fire

Team CrossFire 1st.VN đại diện cho Việt Nam đã có một khởi đầu vô cùng ấn tượng khi giành được 2 chiến thắng liên tiếp trước các đối thủ đến từ Canada và Indonesia. Tuy nhiên, việc thất thủ trước Trung Quốc rồi bất ngờ là đội CF đến từ Đài Loan, đoàn Việt Nam đã phải kết thúc WCG 2011 sớm hơn dự định khi kém 1 điểm (tương đương 1 trận hòa) so với Canada. Mặc dù được đặt rất nhiều hy vọng xong thật xứ củ sâm. Với chế độ luyện tập nghiêm ngặt được áp dụng cho các proteam, mặt bằng chất lượng chung của họ ngày một nâng cao trông thấy. Tuy nhiên, với sức ép phải thi đấu trên sân khách trước sự cổ vũ nhiệt tình của các khán giả nhà dành cho IM_Mvp, IG.XiGua đã buộc phải gác chuột sau hai ván đấu.

Chung cuộc
1st – (Hàn Quốc) Jong "IM_Mvp" Hyun Jung
2nd – (Trung Quốc) Lei "IG.XiGua" Wang
3rd – (Ukraina) Gaida "Empire.Kas " Mykhailo

StarCraft II

Nếu FIFA là môn quốc thao của người Đức thì StarCraft chính là quốc thao của người Hàn Quốc. Ngay từ trận địa StarCraft: Broodwar, người Hàn đã chứng tỏ mình là ở một đẳng cấp hoàn toàn vượt trội so với các game thủ đến từ nước khác. Chuyển sang lĩnh vực StarCraft II (thay thế cho StarCraft: Broodwar tại WCG 2011), tuy không còn "bá đạo" như trước nhưng bấy nhiêu thôi cũng đủ để họ có một tấm vé vào trận chung kết cho game thủ Jong "IM_Mvp" Hyun Jung.

Đối thủ của IM_Mvp là một "tay chuột" đến từ nước láng giềng Trung Quốc: Lei "IG.XiGua" Wang. Trong ba năm gần đây, các game thủ Trung Quốc luôn được coi là đối trọng đối với các "tay chuột"

WarCraft III

Một lần nữa, người Hàn Quốc chứng minh ngôi vị hoàng đế trong mặt trận game chiến thuật. Sau khi thất thủ ván đấu đầu tiên trước Xiaofeng "WE.GIGABYTE.Sky" Li trên bản đồ Ancient Isles, June "Panda.Lyn" Park nhanh chóng lấy lại phong độ và quật gã đối thủ hai ván liên tiếp tại hai bản đồ kinh điển là Twisted Meadow và Echo Isle, nâng cao chiếc cúp vô địch danh giá. Đây là lần đầu tiên anh được chạm vào chiếc cúp vô địch WCG và điều này càng có ý nghĩa hơn khi anh vô địch trên quê hương mình.

1st – (Hàn Quốc) June "Panda.Lyn" Park
2nd – (Trung Quốc) Li "WE.GIGABYTE.Sky" Xiaofeng
3rd – (Trung Quốc) Lu "EG.FLY100" Weiliang

Thánh địa eSports - chưa hẳn đã hay

Không thể phủ nhận sự thành công của WCG 2011 tại Hàn Quốc nhưng quả thực, sau một vòng chung kết thành công rực rỡ tại Thành Đô, Trung Quốc thì thương hiệu WCG đang ngày thu hút ít khán giả hơn. Trước khi thềm giải đấu, khán giả mường tượng sẽ được thưởng thức bầu không khí eSports tràn ngập khi WCG được đưa về thành phố Busan nhưng khi giải đấu bắt đầu, tất cả đã đều… vỡ mộng.

Lễ khai mạc bị "ném đá" không thương tiếc, chủ yếu chính là do những màn cosplay diễn ra quá dài, sân khấu chính quá nhỏ… Có thể nói rằng, việc xen lẫn các hoạt động văn hóa địa phương (cosplay) là tốt nhưng hoạt động đó cần được diễn ra một cách vừa đủ. Cùng với đó, khó ai có thể tưởng tượng rằng sân khấu chính của vòng chung kết thế giới WCG lại nhỏ một cách "đáng thương" như vậy. Điều này càng đáng chê trách hơn khi sự kiện được tổ chức tại Hàn Quốc, nơi khai sinh ra giải đấu, biểu tượng về sự chuyên nghiệp trong thế giới eSports. Nội sân khấu chính đã nhỏ thì khán giả cũng đừng thắc mắc tại sao sân khấu phụ lại "thảm hại" đến thế. Thậm chí, nhiều trận đấu còn rất vắng bóng người xem.

Có lẽ, chính vì nhận thấy sự đi xuống của cộng đồng eSports gần đây (ngoài trừ thế lực đang lên là Trung Quốc) nên Ban tổ chức WCG đã quyết định chọn thành phố Côn Sơn, Trung Quốc làm nơi đăng cai tổ chức vòng chung kết thế giới giải đấu eSports danh giá nhất hành tinh liền tù tì hai năm là 2012 và 2013. Với sự cuồng nhiệt của khán giả nơi đây cùng cách tổ chức hoành tráng, chuyên nghiệp, hy vọng, WCG 12 và 13 sẽ thành công rực rỡ, hệt như những gì người Trung Quốc từng làm được với Thành Đô 2009.

HỒNG PHƯỢNG

NHỮNG CHÚ "RỒNG" CỦA THỂ THAO ĐIỆN TỬ

Nhân dịp năm mới, hãy cùng Thế Giới Game điểm qua những gương mặt sinhnăm 1988 (tuổi Rồng) của thể thao điện tử Việt Nam và thế giới.

STARCRAFT: BROOD WAR VÀ STARCRAFT II

Lê Thanh Hà

Nickname: proA.ThuocLao

Ngày sinh: 23/2/1988

Không phải ngẫu nhiên mà báo chí và người hâm mộ luôn gắn cái tên ThuocLao cùng hai từ "huyền thoại" của làng StarCraft Việt Nam. Quả thực, chưa một game nào thủ nào đạt được nhiều thành tích như anh, đặc biệt là 3 lần liên tiếp đăng quang ngôi vị số 1 tại World Cyber Games Việt Nam.

Ở ThuocLao, ta thấy được sự kỳ ảo trong lối chơi hệt như các gosu Hàn Quốc như Nal_rA hay Bisu. Nhưng sau này, lối chơi kỳ ảo ngày một trưởng thành hơn với sự chắc chắn, khiến ThuocLao càng trở nên bất bại tại lãnh địa trong nước. Trên các server quốc tế, ThuocLao cũng gây dựng được tiếng tăm khi đạt thành tích ladder cao qua từng season.

Hiện tại, ThuocLao đã chuyển sang luyện tập và thi đấu StarCraft II. Tuy nhiên, ở độ tuổi 23, ThuocLao cho biết anh không xác định lên chuyên bộ môn thi đấu này như Broodwar ngày trước vì muốn tập trung vào sự nghiệp. Ấy vậy mà chỉ trong vài tháng làm quen, ThuocLao đã vượt qua nhiều đối thủ tầm cỡ trong khu vực và đạt hạng 4 chung cuộc trong giải đấu TGX 11 được tổ chức tại Singapore cách đây không lâu.

Song Byung Goo

Nickname: GM.Stork

Ngày sinh: 4/8/1988

Nhắc đến Stork, người ta nhớ ngay đến anh chàng cao lớn có vẻ ngoài "hơi ngố". Tuy nhiên, đằng sau vẻ "ngố tàu" đó là thành tích thi đấu đáng nể nhất trong lịch sử StarCraft: Broodwar Hàn Quốc đối với một game thủ thi đấu với chủng tộc Protoss. Trong số các thành tích đạt được, hầu hết Stork đều dừng ở vị trí thứ 2 chung cuộc. Chính vì vậy mà danh hiệu "vua về nhì" dần chuyển từ tiền bối NC]Yelllow sang cho Stork.

Đặc biệt hơn nữa, Stork cũng là game thủ duy nhất trong lịch sử eSports Hàn Quốc có thể leo lên vị trí số 1 bảng xếp hạng KeSPA mà không đạt bất cứ danh hiệu cá nhân nào. Bằng sự nỗ lực không mệt mỏi và một phong độ thi đấu ổn định đến mức hoàn hảo, Stork là một tấm gương sáng cho rất nhiều thế hệ game thủ khi có thể trình diễn tốt ở cả hai mặt trận: proleague (thi đấu đồng đội) và starleague (thi đấu cá nhân).

Trong suốt thời gian thi đấu, Stork từng là đối trọng với rất nhiều game thủ lớn như Lee "Flash" Young Ho, Kim "Bisu[Shield]" Taek Yong và Lee "Jaedong" Jaedong.

Moon Sung Won

Nickname: SlayerS_MMA

Ngày sinh: 29/10/1988

Gây nên một cơn sốt toàn cầu khi đánh bại hàng loạt tên tuổi lớn làng StarCraft II ngay trong lần đầu tiên tham gia GSL (một trong những giải StarCraft II danh giá nhất hành tinh), MMA đã được cặp đôi bình luận viên Artosis và Tasteless ưu ái dành tặng danh hiệu "Sát thủ của các huyền thoại".

Không phụ lòng mong đợi của fan hâm mộ, MMA thi đấu ngày một khởi sắc và bắt đầu đạt được những danh hiệu đầu tiên như vô địch MLG Columbus 2011, liên tiếp hạng nhì ba giải GSL Super Tournament, MLG Anaheim, IGN ProLeague Season 3... cùng nhiều thứ hạng cao khác.

Hiện tại, MMA là một thành viên thuộc team SlayerS, team StarCraft II được sáng lập bởi huyền thoại eSports thế giới – Lim "SlayerS`BoxeR`" Yo Hwan.

FIFA

Tạ Nam Anh

Nickname: B1uegh0st

Ngày sinh: 20/6/1988

Tuy không phải là game thủ có thành tích thi đấu xuất sắc nhất làng Fifa Việt Nam nhưng những lớp game thủ sau vẫn luôn nhắc tới B1uegh0st với một sự kính trọng nhất định. Không chỉ chơi game giỏi, B1uegh0st còn có thành tích học tập cực đáng nể khi giành được học bổng có giá trị rất lớn của một trong những trường Đại học hàng đầu nước Mỹ - Đại học Wesleyan.

Không những thế, B1uegh0st còn là một trong những người đặt nền móng đầu tiên, thành lập nên proArmy Gaming, gaming giàu thành tích nhất cộng đồng eSports Việt. Với mục tiêu phát triển hướng đến sự dài hạn, sự thành công của gaming này đã phản ánh được tầm nhìn của anh.

Phạm Khắc Việt

Nickname: proA.Se7en

Ngày sinh: 11/10/1988

Nếu miền Nam có Tô "l2vn" Trung Hiếu "làm trùm" thì có thể nói, tại Hà Nội, Se7en cũng "ung dung" ở vị trí này. Trong lối chơi của Se7en, người ta luôn có cảm giác ở anh toát ra một vẻ khôn ngoan hiếm có.

Bắt đầu chơi Fifa từ năm 2005 nhưng Se7en nhanh chóng nổi lên như một hiện tượng, đặc biệt là chức vô địch Fifa Capital Cup 2007 và hạng hai World Cyber Games Việt Nam cùng năm khi vượt qua nhiều đối thủ sừng sỏ khác. Càng thi đấu, Se7en ngày một trưởng thành với lối chơi hoàn chỉnh. Chính những nỗ lực không mệt mỏi đó mà Se7en đã giành được danh hiệu "game thủ châu Á xuất sắc nhất" được trao tặng trong giải đấu quốc tế EA Team Dignitas FIFA08 Challenge

Cũng giống như B1uegh0st, Se7en cũng khiến nhiều người "choáng váng" vì thành tích học tập rất đỉnh.

Kai Wollin

Nickname: det0

Ngày sinh: 14/9/1988

Mặc dù thi đấu đã lâu nhưng phải nói rằng, det0 thật... đen đủi khi sinh ra dưới mảnh đất của rất nhiều huyền thoại Fifa thế giới. Phải đến năm 2010, cái det0 mới thực sự nổi lên khi trở thành một thành viên đại diện cho đoàn eSports Đức tranh tài ở vòng chung kết thế giới World Cyber Games 2010 và dừng cuộc chơi ở vòng tứ kết.

Bước sang năm 2011, det0 tiếp tục giành quyền đại diện quốc gia tham gia giải đấu lớn nhất hành tinh và anh đã không phụ lòng của người hâm mộ khi xuất sắc đè bẹp mọi đối thủ trên con đường hướng tới vinh quang. Anh bước lên bục nhận giải một cách đầy kiêu hãnh, càng khẳng định thêm truyền thống giàu thành tích của làng Fifa Đức.

COUNTER STRIKE

Lê Tuấn Anh

Nickname: Angelah
Ngày sinh: 3/8/1988

Một trong những game thủ lứa đầu của làng CS Việt Nam nhưng lớp trẻ vẫn phải kiêng nể Angelah vì kĩ năng bắn hoàn hảo của mình. Có thời, Angelah được mệnh danh là "tay súng Awp xuất sắc nhất Việt Nam" mà có lẽ khó ai có thể đạt đến trình độ như anh.

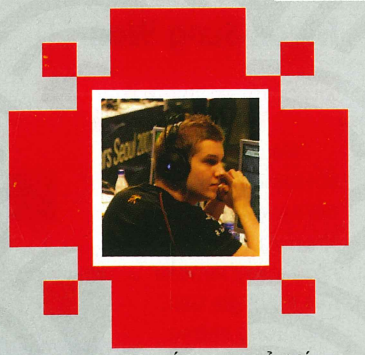
Angelah "đánh lừa" đối thủ bằng vẻ ngoài ngố ngố của mình nhưng một khi đã vào trận, sức tập trung của anh luôn khiến bất cứ ai cũng phải ngả mũ cúi chào.

Từng thi đấu dưới rất nhiều đội thuộc Volcano, proA nên lối chơi của Angelah rất linh hoạt. Ngoài khả năng thi đấu thiên bẩm, anh còn có thể hòa nhập vào môi trường mới rất tốt.

Patrik Lindberg

Nickname: f0rest
Ngày sinh: 10/6/1988

Huyền thoại sánh vai cùng các tên tuổi khác như Abdisamad "SpawN" Mohamed và Fillips "neo" Kubski, f0rest



là một nhân tố không thể thiếu giúp Fnatic trở thành "ác mộng" cho bất cứ team nào trong năm 2009, 2010. Chuỗi thành công của Fnatic một phần rất lớn nhờ công của f0rest.

Gạt bỏ đi định kiến game thủ skill tốt sẽ thiếu hụt phần nào đầu óc chiến thuật, f0rest là người có khả năng di chuyển và đọc map rất tốt. Tuy vậy, anh vẫn là một đồng đội tuyệt vời khi lắng nghe sự chỉ đạo của người đội trưởng tài năng Patrik "cArn" Sättermon. Nhưng do những mâu thuẫn không giải quyết được trong nội bộ với một số thành viên khác, f0rest đã rời Fnatic, đặt dấu chấm hết cho đội hình Dreamteam của đội CS Thụy Điển này. Hiện nay, f0rest đang thi đấu dưới màu áo SK Gaming.

Ngoài khả năng thi đấu CS, f0rest còn sở hữu một trong những fanbase có số lượng fan nữ đông đảo nhất nhờ vẻ ngoài điển trai và thân hình không thua gì các người mẫu nam.

Huỳnh Văn Tân

Nickname: StarsBoba.Yuna
Ngày sinh: 5/12/1988

Khi nói đến sức mạnh của đội DotA hàng đầu Việt Nam – StarsBoba, chúng ta sẽ không thể bỏ qua cái tên: SB|Yuna. Tên thật là Huỳnh Văn Tân, anh là một trong những thành viên đầu tiên của đội. Yuna nổi tiếng với lối đánh kĩ thuật, cách xử lý tình huống khéo léo và quan trọng là cái đầu tinh quái, giúp anh tạo nên một phong cách riêng..

Trong DotA, hai hero gắn liền với tên tuổi của Yuna là Rhasta và Yurnero. Với Rhasta, anh luôn tự tin khi đi solo lane mid; còn đối với Yurnero, anh lại biến hóa không ngừng trong cách lên đồ, khiến đối thủ phải e ngại. Điều này đã giúp anh và đồng đội chiến thắng oanh liệt tại chung kết World Cyber Games Châu Á 2009 và 2010, trận quyết đấu tranh hạng 5 của giải DotA quốc tế SMM 2010.

Xu Lei

Nickname: DK.Burning
Ngày sinh: 16/2/1988

Burning là game thủ DotA người Trung Quốc, hiện đang thi đấu cho đội DK - ông vua danh hiệu trong năm 2011. Bắt đầu nổi tiếng kể từ khi thi đấu cho EHOME năm 2010. Sức mạnh của anh thể hiện ở cách đọc trận đấu cực tốt, vừa hỗ trợ đồng đội mà vẫn đảm bảo được tốc độ farm của mình. Cả thế giới đã dành cho anh danh hiệu carry số 1 trong DotA.

Bị cuốn theo "cơn bão chuyển nhượng" đầu năm 2011, Burning chuyển sang thi đấu cho DK. và đã giúp DK liên tiếp vô địch các giải đấu lớn tại Trung Quốc, trong đó có World DotA Championship 2011. Anh nổi tiếng với các carry trong năm nay là: Anti-mage, Nerubian Weaver, Syllabear…

Zhou Yang

Nickname: Nirvana.KingJ
Ngày sinh: 13/11/1988

Từng là đồng đội cũ của Burning trong màu áo của EHOME năm 2010, KingJ là game thủ DotA Trung Quốc có

thể thi đấu rất tốt nhiều vị trí khác nhau, từ support cho đến gank và thậm chí là carry. Chính nhờ sự đa năng đó, anh khiến sức mạnh của EHOME trở nên khó lường. Anh còn đưa hero Venom đến với thi đấu DotA chuyên nghiệp,

và đặc biệt là danh hiệu người cầm hero Visage hay nhất..

Cặp đôi vàng "Burning và KingJ" được đội DK mua lại vào đầu năm 2011. Tuy nhiên, sau một thời gian thi đấu không thành công, KingJ đã chuyển đến mái nhà mới là Nirvana. Tại đây, anh và đồng đội đã luyện tập và tìm ra chiến thuật chơi mới. Tại World DotA Championship năm 2011, hero Puck của KingJ đã thi đấu xuất sắc. Tuy nhiên, Nirvana chỉ dừng lại ở vị trí thứ tư..

DOTA

Jonathan Berg

Nickname: Loda
Ngày sinh: 19/3/1988

Huyền thoại DotA người Thụy Điển tuy không còn thi đấu chuyên nghiệp nhưng cái tên của anh vẫn được nhắc đến. Tham gia thi đấu chuyên nghiệp kể từ năm 2006, Loda đã để lại nhiều bài học quý giá cho các thế hệ sau. Đỉnh cao sự nghiệp của anh là khi thi đấu cho SK Gaming. Giữ vai trò đội trưởng, anh đã dẫn dắt cả đội giành được nhiều danh hiệu cao quý như: DreamHack, MYM PDF và ESWC.

Vào thời gian đó, Loda được biết đến như một "con quái vật farm tiền". Trong mọi trận đấu, anh luôn thể hiện thái độ nghiêm túc, bản lĩnh của một carry và lối tư duy độc đáo. Và một câu nói bất hủ của các game thủ khác dành cho Loda sau khi đối đầu với anh: "Bạn có thể gank Loda nhưng bạn không thể cản được anh ta farm". Loda còn "khai quật" lại những hero tưởng chừng như không bao giờ có cơ hội xuất hiện khi thi đấu là: Rikimaru, Slardar, Yurnero…

HỒNG VŨ

BỘ MÔN FIFA ONLINE 2 TẠI ONE ASIA CUP 2011

TUYỂN VIỆT NAM QUÁ MẠNH!

EA SPORTS FIFA ONLINE 2 FIFA OFFICIAL LICENSED PRODUCT

One Asia Cup (OAC) là giải đấu thường niên do nhà phát hành IAH Games (trụ sở tại Singapore) tổ chức với sự tham gia của các nước có phong trào thể thao điện tử phát triển mạnh trong khu vực Đông Nam Á. Năm nay, OAC diễn ra từ ngày 2/12 - 4/12/2011 tại Malaysia với 5 bộ môn thi đấu là: FIFA Online 2, Dragonica, Granado Espada, CounterStrike Online, StarCraft II. Đoàn Việt Nam gồm ba vận động viên thi đấu ở một nội dung duy nhất là FIFA Online 2.

Tuyển lọc

Trải qua gần 1 tháng (từ 25/10 - 22/11/2011) thi đấu vòng loại Online, vòng Chung kết miền OAC 2011, Ban tổ chức đã chọn ra ba gương mặt xuất sắc nhất sau những kì sát hạch, tuyển chọn gắt gao. Danh sách 3 vận động viên tham dự giải đấu One Asia Cup 2011 lần này bao gồm:

Nguyễn Tuấn Anh đến từ liên đoàn ***King_Dragon***.

Nguyễn Thái Bảo đến từ liên đoàn ***King_Dragon***.

Trần Đức Trung đến từ liên đoàn ***King_Dragon***.

Với mục tiêu đặt ra là giành chức vô địch, ba vận động viên chính thức cùng năm thành viên dự bị đã chuẩn bị rất kỹ càng, tập trung luyện tập dưới sự tài trợ về cơ sở vật chất của giải đấu OAC tại Việt Nam.

Ngày 22/11/2011, Ban tổ chức OAC 2011 tại Việt Nam đã làm lễ xuất quân cho 3 vận động viên thuộc đội tuyển eSports Việt Nam tại Hà Nội. Đến dự buổi lễ có ông Đặng Danh Tuấn - Trưởng phòng Thể dục thể thao quần chúng, Tổng cục TDTT; bà Nguyễn Lê Hương – trưởng bộ môn eSports thuộc Hội thể thao giải trí điện tử Việt Nam VIRESA.

Thi đấu

Đến với AOC 2011 tại Malaysia, nhờ bản lĩnh và kinh nghiệm thi đấu dày dặn, cả ba vận động viên FIFA Online 2 của chúng ta đã xuất sắc lọt vào vòng tứ kết với thành tích 3 trận thắng liên tiếp tại vòng bảng. Tại vòng tứ kết, thật đáng tiếc khi vận động viên Trần Đức Trung đã chịu thất thủ trước đối thủ đến từ Singapore: AEON.Zarate với tổng tỉ số sau 3 trận là 1 - 2.

Có thể nói rằng, các chàng trai Việt Nam đã vô cùng xuất sắc khi lần lượt hạ gục các đối thủ mạnh khác trong khu vực. Trận chung kết OAC 2011 là trận đấu "giải quyết" nội bộ giữa hai vận động viên còn rất trẻ đến từ Liên đoàn *King_Dragon*: Thái Bảo và Tuấn Anh. Nếu thành tích để thua một trận duy nhất của Thái Bảo đã khiến các vận động viên đến từ nước bạn dè chừng thì với "tiểu sử sạch bách" không thua ván nào của Tuấn Anh còn khiến họ nể phục hơn nữa.

Một điều rất thú vị không thể không kể đến là trận chung kết OAC 2011 lại chính là hình ảnh trận chung kết quốc gia Vietnam eSports Championship (VEC) 2011 mới kết thúc vào trung tuần tháng 10/2011. Ở lần thi đấu đó, Nguyễn Tuấn Anh đã tỏ ra xuất sắc hơn đối thủ của mình và xuất sắc giành ngôi vô địch VEC 2011. Tuy vậy, rút kinh nghiệm từ lần thất bại cùng sự chuẩn bị kĩ lưỡng, Nguyễn Thái Bảo đã có một ngày thi đấu xuất sắc. Anh đánh bại đối thủ đồng hương của mình tại trận chung kết với tổng tỉ số 3 - 0, qua đó giành ngôi vô địch OAC 2011 trước sự tán thưởng của đông đảo giới báo chí, khách mời, vận động viên cùng ban tổ chức.

Bình luận

Nhận xét về giải đấu lần này, ông Phạm Văn Thành, trưởng dự án FIFA Online 2 Việt Nam và cũng là người theo sát ba vận động viên trong những ngày thi đấu tại Malaysia cho biết: "... chúng tôi đã đã hoàn thành xuất sắc nhiệm vụ khi tiếp tục giành chức vô địch bộ môn FiFa Online 2, một bộ môn quan trọng tại OAC 2011. Thành công của đội tuyển eSports Việt Nam đã được các đội bạn khác đánh giá cao, trong đó có nhiều đội muốn đặt vấn đề sang Việt Nam để học hỏi kinh nghiệm và được hỗ trợ đào tạo.".

Việc đoàn FIFA Online 2 Việt Nam xuất sắc giành được hai thứ hạng đầu và có một VĐV còn lại lọt vào top 8 đã gây được tiếng vang rất lớn đối với cộng đồng thể thao điện tử trong khu vực. Đoàn FIFA Online 2 Việt Nam đã bảo vệ thành công chức vô địch OAC, hoàn thành xuất sắc mục tiêu đề ra trước giải đấu. Đây cũng là một tin vui đối với cộng đồng thể thao điện tử vào dịp cuối năm 2011.

HỒNG PHƯỢNG

Đặt càng nhiều Giảm giá càng cao, đến 35%

ĐẶT TẠP CHÍ DÀI HẠN

Hãy gọi Miền Bắc 04 3512 1819 (ext 1) Miền Nam 08 3930 4324 (ext 1) hoặc truy cập

Thủ tục **ĐƠN GIẢN**
Nhận tạp chí **NHANH CHÓNG** tại nhà

HOTLINE Miền Bắc : (04) 3512 3011 Miền Nam : (08) 3930 2120

pcworld.com.vn/datbao

BẢNG GIÁ ĐẶT DÀI HẠN

Tạp chí	Ngày phát hành	Giá bìa (đ)	1 tạp chí	Đặt đồng thời 2 hoặc 3 loại tạp chí		Đặt đồng thời 4 loại tạp chí	
			12 tháng	6 tháng	12 tháng	6 tháng	12 tháng
			Giá đã giảm 25%	Giá đã giảm 25%	Giá đã giảm 30%	Giá đã giảm 30%	Giá đã giảm 35%
Thế Giới Vi Tính B Giải pháp kinh doanh hiệu quả	Ngày 01 (Miền Bắc: 03)	18.000	162.000	81.000	151.200	75.600	140.400
e++ Sản phẩm tiêu dùng công nghệ cao	Ngày 05 (Miền Bắc: 07)	20.000	180.000	90.000	168.000	84.000	156.000
Thế Giới Vi Tính Công nghệ máy tính và mạng	Ngày 15 (Miền Bắc: 17)	18.000	162.000	81.000	151.200	75.600	140.400
Thế Giới Game Game và giải trí	Ngày 25 (Miền Bắc: 27)	15.000	135.000	67.500	126.000	63.000	117.000

Bạn đọc ở ngoài nội thành TP. HCM và Hà Nội trả thêm phí gửi tạp chí qua bưu điện **36.000đ/12tháng/quyển.**
Tạp chí e++ đã có mặt tại Phòng chờ C sân bay Nội Bài và Tân Sơn Nhất.

Kết quả bốc thăm trúng thưởng số tháng 12/2011

Thế Giới Game đã nhận được rất nhiều phiếu tham gia bốc thăm may mắn từ mọi miền đất nước gửi về tòa soạn. Qua đó, có thể thấy các bạn đọc quan tâm rất nhiều đến tựa game 7554. Tuy nhiên, số lượng DVD phiên bản đặc biệt game 7554 quà tặng may mắn chỉ có hạn. Thế Giới Game cám ơn tất cả các bạn đọc đã quan tâm tham gia và chúc cho những ai năm trước chưa may mắn thì năm sau sẽ may mắn hơn.

Mười bạn đọc may mắn nhất kỳ này:

STT	Họ	Tên	Địa chỉ	Điện thoại
1	Long Nam	Giang	Cao Bằng	01253258949
2	Nguyễn Văn	Mạnh	TP.HCM	01649679499
3	Nguyễn Hòang	Hiệp	Bình Dương	01665511209
4	Nguyễn Ngọc	Phước	BR-VT	0962760775
5	Trần Minh	Hòang	Hải Phòng	01215387879
6	Nguyễn Hữu	Thiện	Long An	01234614379
7	Nguyễn Trường	Nam	Hà Nội	01294370599
8	Nguyễn Trần Hoàng	Hưng	Nha Trang	01225027724
9	Trần Thanh	Lộc	TP. HCM	0937073300
10	Châu Việt	Thắng	Sóc Trăng	0919091323

Đố vui may mắn kỳ Xuân NhâmThìn (kỳ tháng 1/2012)

Bạn có cơ hội nhận được 1 trong 3 tai nghe chơi game Sound Max AH-311 kết nối USB do chính công ty Sound Max tài trợ. Vui lòng điền câu trả lời của bạn vào phiếu rồi cắt gửi về tạp chí Thế Giới Game **trước ngày 10/1/2012**. Ba phiếu may mắn nhất sẽ được bốc ra từ các phiếu trả lời đúng đáp án.

Đáp án sẽ được công bố tại *www.thegioigame.vn* và kỳ tháng 2/2012 (phát hành sau Tết).

Câu hỏi: Bạn vui lòng cho biết hình ảnh rồng trên bìa kỳ Thế Giới Game Xuân Nhâm Thìn lấy từ game nào?

Đáp án: .....
Họ tên: .....
Địa chỉ: .....
Mobile: .....

LIÊN LẠC

Để bảo đảm cho việc xử lý và giao dịch với bạn đọc nhanh chóng và chính xác, đề nghị bạn đọc khi liên lạc với chúng tôi qua e-mail, vui lòng gửi đúng những địa chỉ sau và ghi rõ chủ đề cần trao đổi trong phần subject:

- **Thông tin, bài viết cho Thế Giới Game:**
  game@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject:
  Gioi thieu game Z
- **Quảng cáo, rao vặt:**
  quangcao@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject:
  Quang cao cty ABC
- **Đặt báo, phát hành:**
  phathanh@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Dat bao PCWA
- **Thử nghiệm sản phẩm:**
  testlab@pcworld.com.vn
- **Ý kiến, góp ý, đề nghị:**
  ykien@pcworld.com.vn
- **Thông cáo báo chí:**
  pressrelease@pcworld.com.vn
- **Giải đáp kỹ thuật:**
  http://www.pcworld.com.vn/forum

Tòa soạn TGVT-PCW VN chân thành cảm ơn sự quan tâm và cộng tác của các bạn.

THẾ GIỚI VI TÍNH PC WORLD VIETNAM

THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM
SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH
GAME & GIẢI TRÍ

Giấy phép xuất bản số 37/GP-BVHTT ngày 05-5-2004 - Bộ Văn Hóa Thông Tin. ISSN: 1859-1833.
Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World Vietnam.
Chế bản và in tại công ty ITAXA. Khổ 280 x 200 mm. Giá: 20.000 đồng.

Tòa soạn: 19 Võ Văn Tần, P.6, Q.3, TP. Hồ Chí Minh - ĐT: (84.8) 3 9304 324 - Fax: (84.8) 3 9304 338 - E-mail: thegioivitinh@pcworld.com.vn - Website: www.pcworld.com.vn; www.thegioigame.vn
Văn Phòng Hà Nội: Tầng 4, tòa nhà Hà Thành Plaza, 102 Thái Thịnh, Q. Đống Đa, Hà Nội - ĐT: (84.4) 7300 9988 - Fax: (84.4) 3512 1822 - E-mail: thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn

HALO

Kết Tinh Công Nghệ Thỏa Mãn Đam Mê

Mừng Giáng Sinh & Năm Mới

"Máy game xịn nhất hiện nay"

PSVITA

PlayStation Vita

Đã có mặt tại Halo

Tặng ngay bút Angry Bird
với hóa đơn trên 100.000đ
Từ 15/12 --> 31/12

Giảm giá đồng loạt
các máy game!!
Từ 25/12 --> 06/02/2012

~~4.960.000đ~~
4.380.000đ

NINTENDO 3DS

~~3.980.000đ~~
3.380.000đ

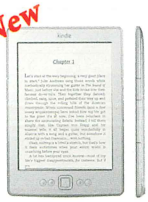
PSP
PlayStation Portable

~~4.980.000đ~~
4.580.000đ

~~7.680.000đ~~
6.980.000đ
PS3 160GB
(FW 3.66)

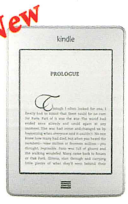
~~8.980.000đ~~
7.680.000đ
4GB + Kinect

New



Kindle 2011
Mỏng - Nhanh - Nhẹ - Rẻ Hơn

New



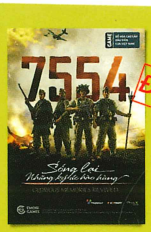
Kindle Touch
WiFi & 3G+WiFi

New

Kindle Fire

iPod Touch 4
8GB - Black
"Giá rẻ bất ngờ"
Cơ hội duy nhất
trong năm nay

~~4.980.000đ~~
3.980.000đ



Đã có tại Halo

Macbook Pro / Macbook Air

iPad 2

New

iPhone 4S

New

iPod Touch

iPod Nano

iPod Shuffle

MỪNG KHAI TRƯƠNG CỬA HÀNG MỚI
42 Trần Hưng Đạo, Q1

Giảm giá
nhiều sản phẩm
Chi tiết xem tại:
Haloshop.vn

+ 82-84 Pasteur - P. Bến Nghé - Quận 1 ĐT: (08) 39 144 111 - (08) 39 144 222 www.haloshop.vn www.facebook.com/haloshop.vn
+ 42 Trần Hưng Đạo - P. Phạm Ngũ Lão - Quận 1 ĐT : (08) 39 144 333 + 265A Nguyễn Văn Trỗi - Quận Phú Nhuận (Khai trương đầu tháng 1)

Mừng xuân 2012

tưng bừng
quà tặng bạn đọc

Đón đọc tạp chí **Thế Giới Game** tháng **02/2012**

Cơ hội
trúng thưởng
những phần quà
cực "**HOT**"

Giải 1
1 Bàn phím
Slim BT Bluetooth

Giải 2
1 H5 Car Mount

Giải 3
3 bộ headphone
Soundmax

TẠP CHÍ THẾ GIỚI VI TÍNH – THẾ GIỚI GAME

Tòa Soạn: 19 Võ Văn Tần, P.6, Q.3, TP. Hồ Chí Minh
ĐT: (84.8) 3930 4324 - **Fax:** (84.8) 3930 4338 - **Email:** thegioivitinh@pcworld.com.vn

Phòng liên lạc: Tầng 4, tòa nhà Hà Thành Plaza, 102 Thái Thịnh, Q.Đống Đa, Hà Nội
ĐT: (84.4) 7300 9988 - **Fax:** (84.4) 3512 1822 - **Email:** thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn

GIGABYTE™

WINDFORCE™
ANTI-TURBULENCE COOLING

GIGABYTE WINDFORCE™

2012

Giải Pháp Siêu Mát

Với quạt thiết kế nghiêng + Ống tản nhiệt bằng đồng nguyên chất

GV-N580UD-15I
GDDR5 / 384bit

- WINDFORCE™ 3X - Quạt nghiêng hướng ra
- Ultra Durable VGA™

GV-N570OC-13I
GDDR5 / 320bit

- WINDFORCE™ 3X
- Overclock to 780 MHz

GV-N56GSO-1GI
GDDR5 / 256bit

- WINDFORCE™ 2X
- Overclock to 900 MHz

GV-R697OC-2GD
GDDR5 / 256bit

- WINDFORCE™ 3X
- Overclock to 900 MHz

GV-R695OC-1GD
GDDR5 / 256bit

- WINDFORCE™ 3X
- Overclock to 870 MHz

GV-R685OC-1GD
GDDR5 / 256bit

- WINDFORCE™ 2X
- Overclock to 820 MHz

www.gigabyte.vn

Nhà phân phối :

MicroStar your high-tech partner

CÔNG TY TNHH MTV CÔNG NGHỆ TIN HỌC VIỄN SƠN
162B BÙI THỊ XUÂN, QUẬN 1-TP.HỒ CHÍ MINH
Tel: 84-8-38326085 Fax: 84-8-39250030
Email: ms-info@microstar.com.vn www.microstar.vn

Đại diện phân phối tại miền bắc :
Công Ty Thương Mại Quốc Tế Thùy Linh
31 Thái Hà, Quận Đống Đa, Hà Nội Tel: 04 35371525

All intellectual property rights, including without limitation to copyright and trademark of this work and its derivative works are the property of, or are licensed to, GIGA-BYTE TECHNOLOGY CO., LTD. Any unauthorized use is strictly prohibited.